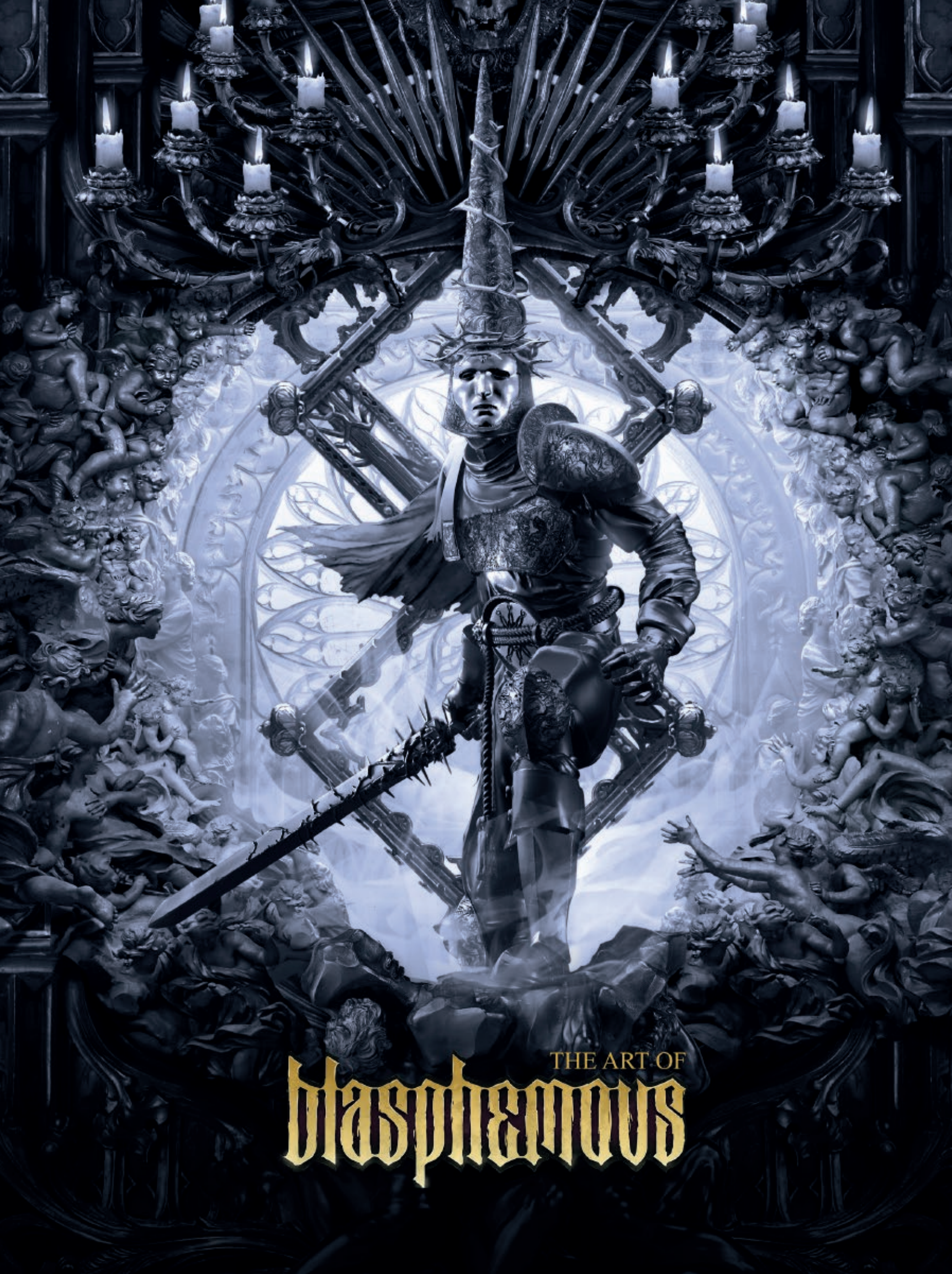
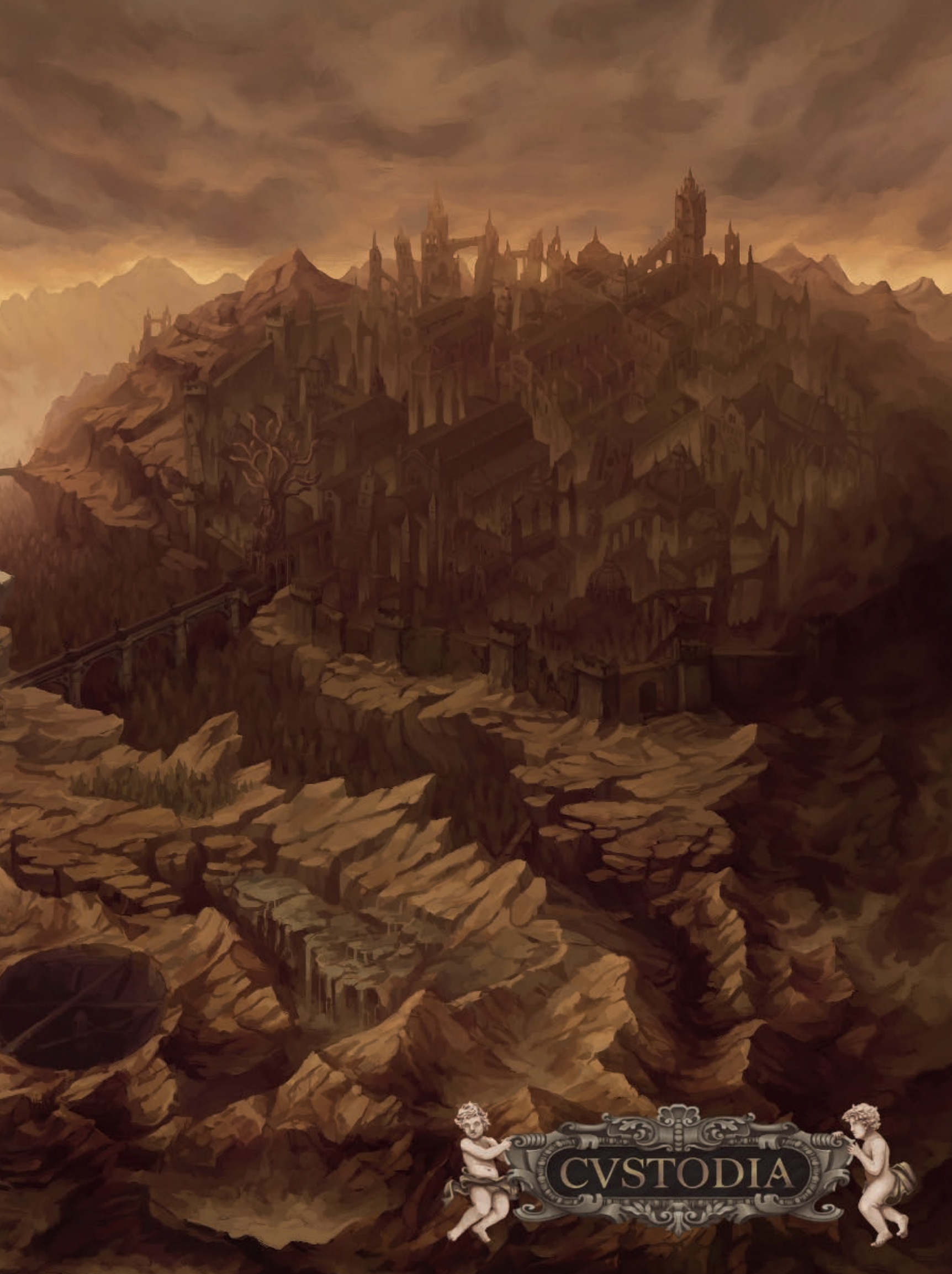


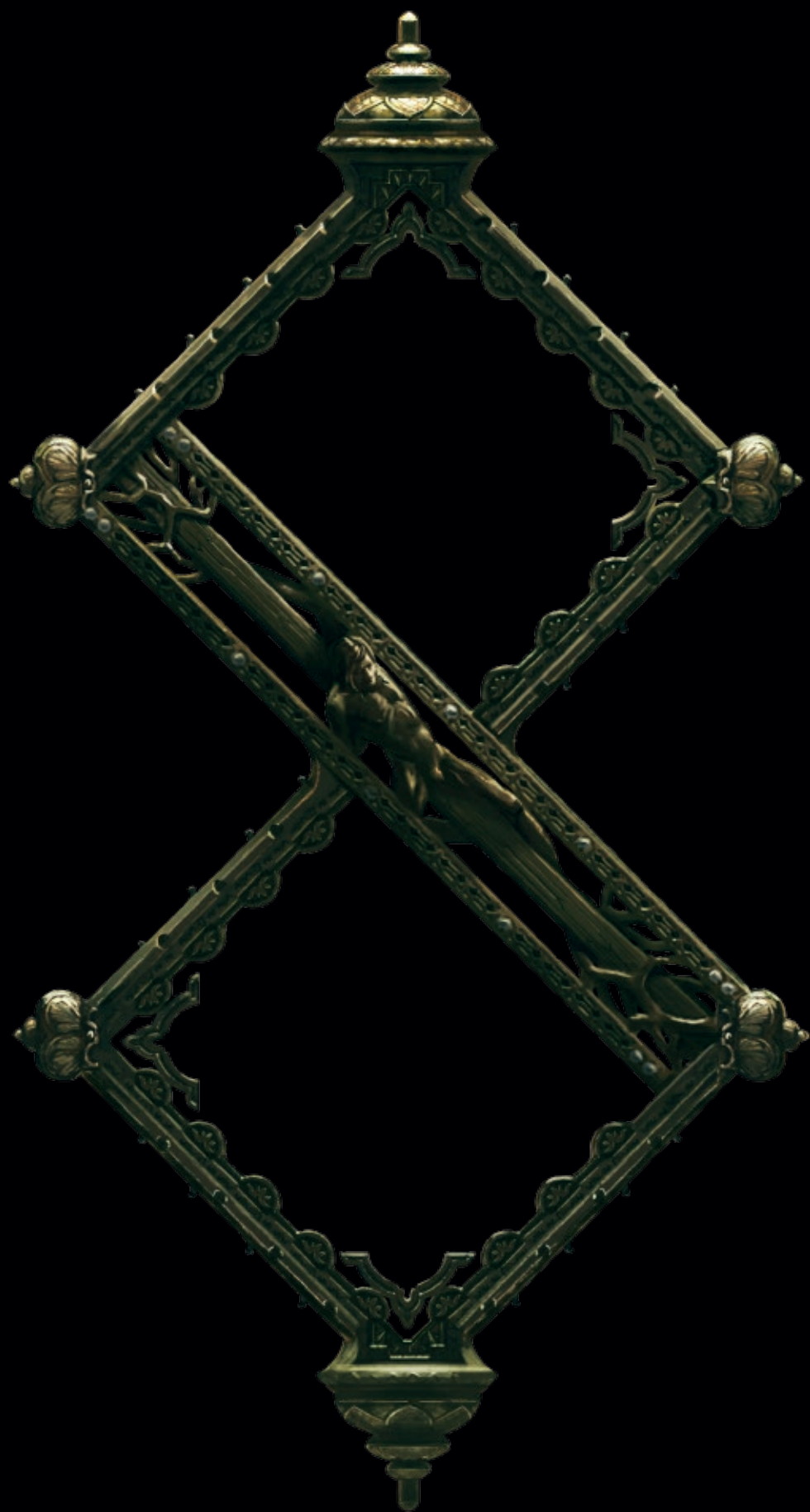


THE ART OF
blasphemous





CVSTODIA



THE ART OF blasphemous

CONTENTS

CONTENIDOS

011 INTRODUCTION - INTRODUCCIÓN

012 CREATING THE PENITENT ONE - CREANDO A PENITENTE

038 CREATING CVSTODIA CHARACTERS - CREANDO A LOS PERSONAJES DE CVSTODIA

TIRSO AND THE KISSERS OF WOUNDS
TIRSO Y LOS BESADORES DE HERIDAS
GÉMINO
DEOGRACIAS
SOCORRO & CLEOFÁS
ALTASGRACIAS
VIRIDIANA

JOCINERO, SON OF THE MOON AND THE BULL
JOCINERO, HIJO DE LA LUNA Y EL TORO
HOLY GUARDIAN VISAGES
SANTOS ROSTROS CUSTODIANTES
CANDELARIA
REDENTO
DIOSDADO

BLESSED LORD OF SALTY SORES
BEATO SEÑOR DE LLAGAS ENSALITRADAS
LADY OF THE SIX SORROWS
LA SEÑORA DE LOS SEIS DOLORES
LVDOVICO
CESÁREO

068 CREATING THE ENEMIES - CREANDO A LOS ENEMIGOS

ESQUILÓN
CIMBALILLO
ACOLYTE - ACÓLITO
FLAGELLANT - FLAGELANTE
GUARDAINFANTE
TIZONA
DAMNED - CONDENADOS
HEADLESS CHAMBERLAIN
CHAMBELÁN DECAPITADO
MORTUORIA
MONFRAKE - MONFRÁGORA
BELLIDO

CRUCIFIED - CRUCIFICADA
SHIELDMAIDEN - DONCELLA ESCUDERA
ENRAGED PILGRIM - PEREGRINO ENAJENADO
LAMENTO FUNDIDO
SEPULCRO ERRANTE Y SEPULCRO INSOMNE
WAKEFUL ALCOVE - HORNACINA DESPIERTA
SISTER OF THE CHARRED VISAGE
HERMANA DE LA FAZ DENEGRIDA
SERAPH - SERAFÍN
CHAINED SERAPH - SERAFÍN ENCADENADO
WINGED FACE - ROSTRO ALADO
SPEAR OF THE CATHEDRA - LANZA DE LA CÁTEDRA

AMARGURA
PERCHERON
BLAZING ICON - ÍDOLO ARDIENTE
ASERRADO & CARTHOS
CUSTODIAN OF THE STAINED GLASS
CUSTODIO DE LA VIDRIERA
LUNATIC - DEMENTE
RESTLESS BONES - HUESOS INQUIETOS
LAZARINO & PREGONERO
CAPTIVE IN THE CANVAS - CAUTIVA DEL LIENZO
WAX BARONESS - BARONESA DE CERA
PHALARIS - FALARIS

100 CREATING THE BOSSES - CREANDO A LOS BOSSES

OUR LADY OF THE CHARRED VISAGE
NUESTRA SEÑORA DE LA FAZ DENEGRIDA
TEN PIEDAD
WARDEN OF THE SILENT SORROW
GUARDIÁN DEL LAMENTO MUDO
QUIRCE, RETURNED BY THE FLAMES

QUIRCE, EL DEVUELTO POR LAS LLAMAS
PERPETVA & ESDRAS, OF THE ANOINTED LEGION
PERPETVA & ESDRAS, DE LA LEGIÓN UNGIDA
CRISTANTA OF WRAPPED AGONY
CRISANTA DE LA AGONÍA VENDADA
EXPÓSITO, SCION OF ABJURATION

EXPÓSITO, VÁSTAGO DE LA ABJURACIÓN
TRES ANGUSTIAS
MELQUÍADES, THE EXHUMED ARCHBISHOP
MELQUÍADES, EL ARZOBISPO EXHUMADO
HIS HOLINESS ESCRIBAR
SU SANTIDAD ESCRIBAR

128 CREATING THE WORLD OF CVSTODIA - CREANDO EL MUNDO DE CVSTODIA

BRIDGE OF THE THREE CALVARIES
PUENTE DE LOS TRES CALVARIOS
ALBERO
ARCHCATHEDRAL ROOFTOPS
ALTOS DE LA ARCHICATEDRAL
DESECRATED CISTERN
ALJIBE PROFANADO
WASTELAND OF THE BURIED CHURCHES
YERMO DE LAS IGLESIAS ENTERRADAS
KNOT OF THE THREE WORDS
NUDO DE LAS TRES PALABRAS
MOTHER OF MOTHERS - MADRE DE MADRES
JONDO
GRIEVANCE ASCENDS - ASCIENDE EL QUEJIDO

PATIO OF THE SILENT STEPS
PATIO DE LOS CAMINARES SORDOS
GRAVEYARD OF THE PEAKS
CAMPO SANTO DE LAS CUMBRES
DEAMBULATORY OF HIS HOLINESS
DEAMBULATORIO DE SU SANTIDAD
THE DREAM - EL SUEÑO
CANDELARIA'S TENT - LA TIENDA DE CANDELARIA
MEA CULPA SHRINE - ALTAR DE MEA CULPA
BLOOD FOUNTAIN - FUENTE DE SANGRE
GATE OF TRAVEL - PUERTA DEL VIAJE
THREE HUMILIATIONS - LAS TRES HUMILLACIONES
THE HORSES OF THE SUMMITS
LOS CABALLOS DE LAS CUMBRES

THE CONFESORS - LOS CONFESORES
LIBRARY OF THE NEGATED WORDS
BIBLIOTECA DE LAS PALABRAS NEGADAS
CONVENT OF OUR LADY OF THE CHARRED VISAGE
CONVENTO DE NUESTRA SEÑORA DE LA FAZ
RENEGRIDA
WHERE OLIVE TREES WITHER
DONDE SE MARCHITAN LOS OLIVOS
THE SLEEPING CANVASES
LOS LIENZOS DURMIENTES
WALL OF THE HOLY PROHIBITIONS
MURALLA DE LAS SANTAS PROHIBICIONES
THE HOLY LINE
LA SANTA LINEA

174 ICONS - ICONOS

176 CUTSCENES

178 KEY ART

184 THE ART TEAM - EL EQUIPO DE ARTE

188 COMIC

190 FAN ART

196 CREDITS - CRÉDITOS

*Dedicated to all
Blasphemous backers.*

*Dedicado a todos los backers
de Blasphemous.*

INTRODUCTION

INTRODUCCIÓN

The book before you contains a complete compilation of the challenging creative and artistic work that The Game Kitchen team has done, for almost three years, with the intention of giving life to *Blasphemous*, its dark fantasy world, its unique, grotesque characters Creatures and peculiar iconography.

This compilation is not limited to collecting the art of the game, but, in many cases, it also describes the key ideas and their evolution. So you can learn about new layers of information after the pixelated sprites, the most important reasons that have led to the choice of some elements and even the legends and cultural references (especially in Southern Spain) that the stories of the game hide and that have more served as inspiration

Finally, we want to thank all the sponsors for their valuable support, thanks to which we have made *Blasphemous* (and this book) a reality.

Thank you!

Contrite be the heart.

Enrique Cabeza
Creative Director of The Game Kitchen

El libro que tienes ante ti contiene una completa recopilación del desafiante trabajo creativo y artístico que el equipo de The Game Kitchen ha realizado, durante casi tres años, con la intención de dar vida a *Blasphemous*, a su oscuro mundo fantástico, sus singulares personajes, grotescas criaturas y peculiar iconografía.

Esta recopilación no se limita únicamente a recoger el arte del juego, sino que, en muchos casos, también describe las ideas clave y su evolución. Así podrás conocer nuevas capas de información tras los pixelados *sprites*, las razones más importantes que han llevado a la elección de algunos elementos e incluso las leyendas y referencias culturales (sobre todo del sur de España) que las historias del juego esconden y que más nos han servido de inspiración.

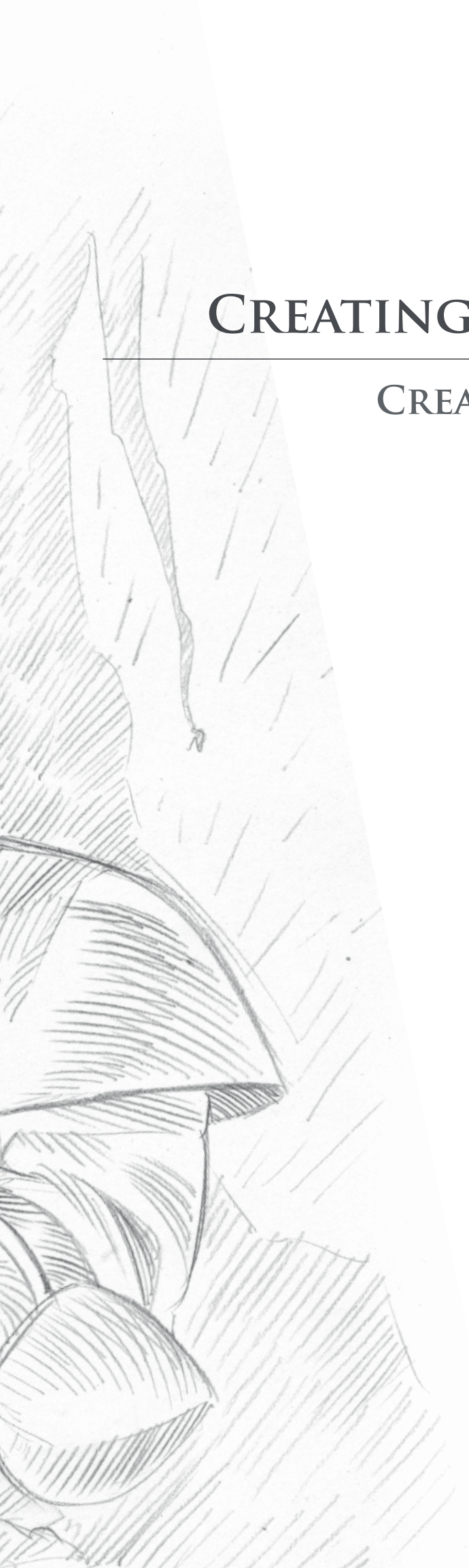
Por último, queremos agradecer a todos los *backers* su valioso apoyo, gracias al cual hemos podido hacer de *Blasphemous* (y de este libro) una realidad.

¡Muchas gracias!

Contrito Corazón Sea.

Enrique Cabeza
Director Creativo de The Game Kitchen





CREATING THE PENITENT ONE

CREANDO A PENITENTE



FIRST MOCKUP

“

FOR THIS FIRST SKETCH OF THE GAME I CHOSE TO WORK ON AN IMAGE THAT WORKED AS SCREENSHOT, THUS FOLLOWING THE SAME CREATIVE PROCESS AS IN OUR PREVIOUS GAME, *THE LAST DOOR*, AND, IN ADDITION TO WORKING IN THE VISUAL STYLE, ALSO COMMUNICATE THE PLAYABLE INTENTIONS.

ENRIQUE CABEZA (CREATIVE DIRECTOR)

”



EL PRIMER BOCETO

“

PARA ESTE PRIMER BOCETO DEL JUEGO OPTÉ POR TRABAJAR EN UNA IMAGEN QUE FUNCIONASE A MODO DE SCREENSHOT, DE MODO QUE SE SIGUIERA EL MISMO PROCESO CREATIVO QUE EN NUESTRO ANTERIOR JUEGO, *THE LAST DOOR*. ASÍ, ADEMÁS, SE TRABAJARÍA EN EL ESTILO VISUAL Y SE COMUNICARÍAN TAMBIÉN LAS INTENCIONES JUGABLES.

ENRIQUE CABEZA (DIRECTOR CREATIVO)

”



EARLY PIXEL ART MOCKUPS

BOCETOS INICIALES EN PIXEL ART



PIXEL ART EVOLUTION OF THE PENITENT ONE

EVOLUCIÓN EN PIXEL ART DE PENITENTE



CREATING THE PENITENT ONE

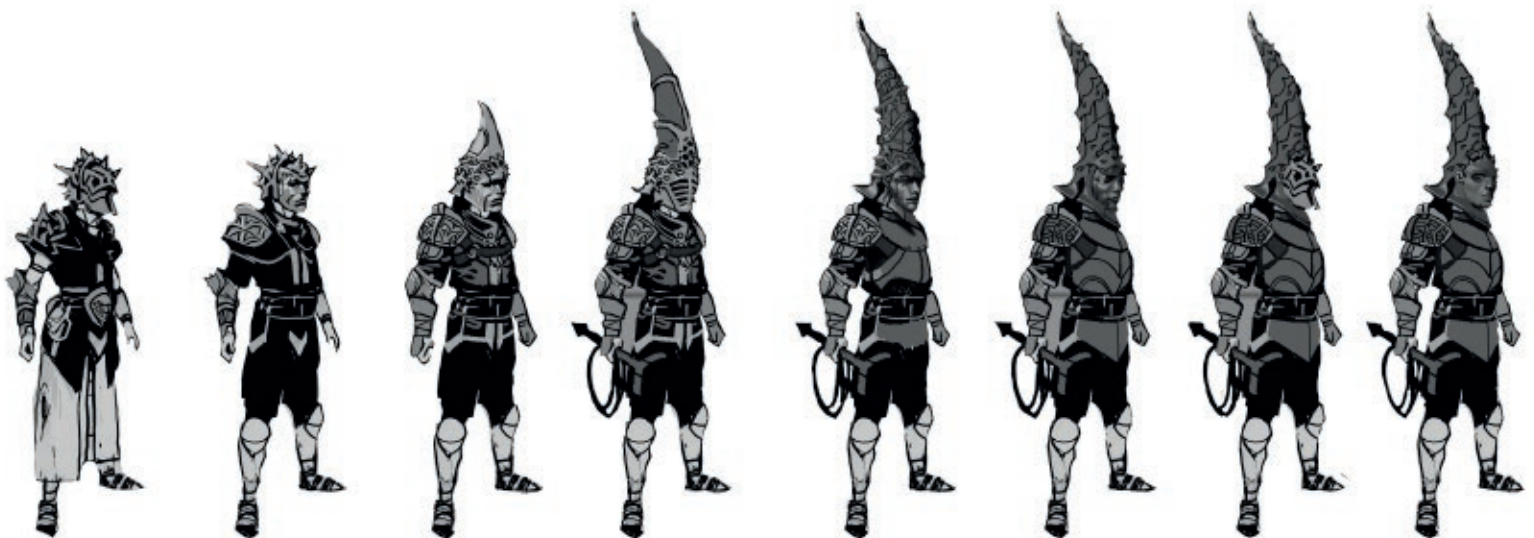
CREANDO A PENITENTE

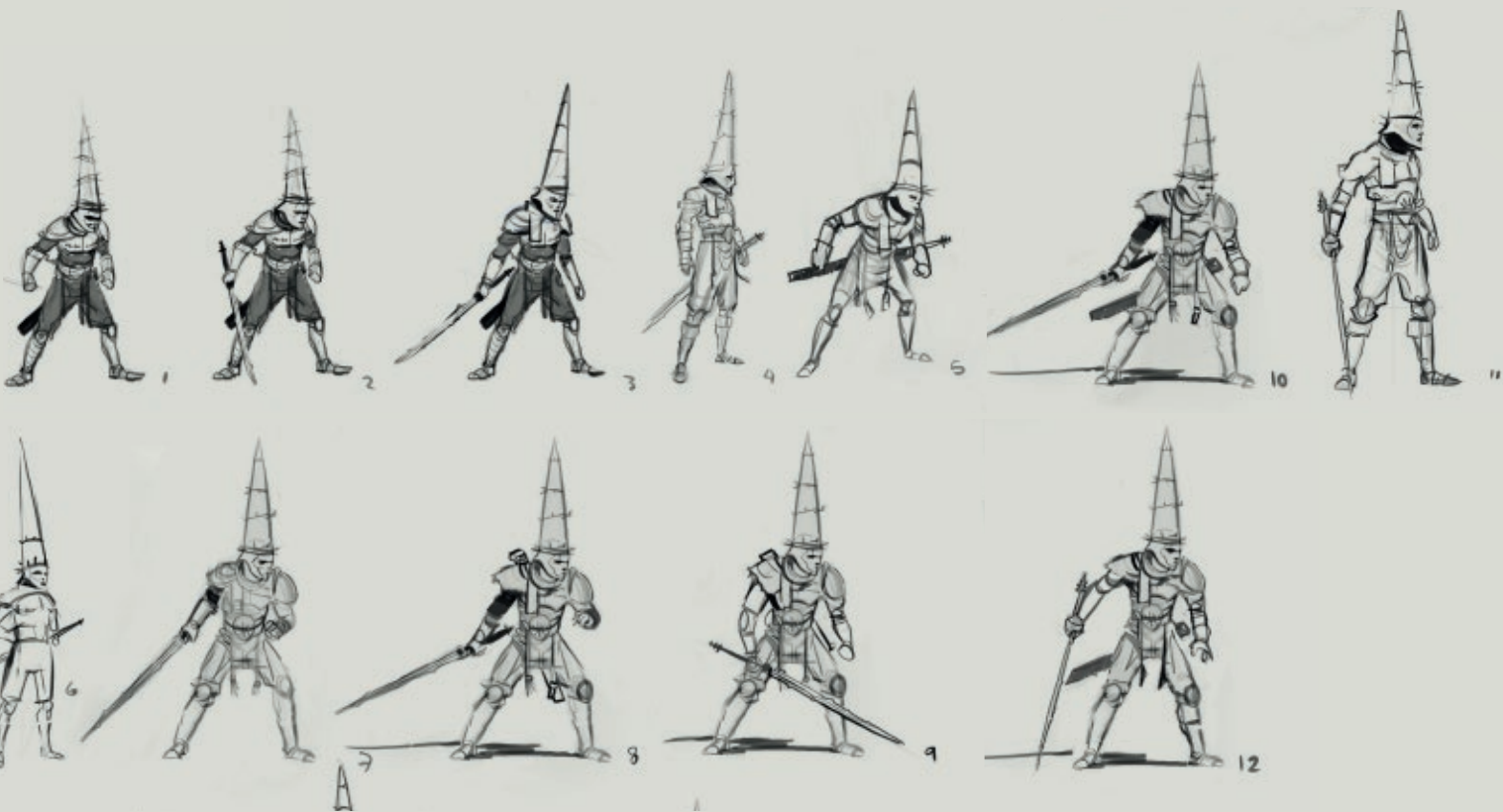
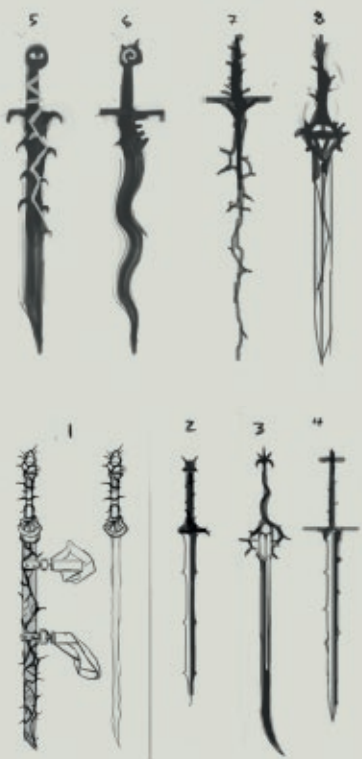
The design work of The Penitent One was the point of origin that gave rise to the whole setting of the game, because when this idea was clear, the rest flowed in our minds almost naturally.

In the beginning we began to look for a general pixel art aesthetic so as to lay a foundation on which to continue working (a method that we followed on our previous horror adventure: *The Last Door*). It was clear from the outset that we needed our character to be unique and recognizable in any situation, and although the idea of «helmet-hood» initially emerged as something anecdotal (and even comic), we saw, after meditating on it, that this had a huge potential. It was an idea that would even become the key that would lead us to base the entire artistic section of the game on the culture and folklore of Southern Spain.

El trabajo de diseño de Penitente fue el punto de origen que dio lugar a todo el *setting* del juego pues, cuando tuvimos clara esa primera idea, el resto fluyó en nuestras mentes de forma casi natural.

Al principio empezamos a buscar una estética de *pixel art* general para así sentar unas bases sobre las que poder seguir trabajando (método que seguimos para nuestra anterior aventura de terror: *The Last Door*). Tuvimos claro desde un primer momento que necesitábamos que nuestro personaje fuese único y reconocible en cualquier situación y, aunque la idea del «yelmo-capirote» surgió inicialmente como algo anecdótico (e incluso cómico), vimos, tras meditar fríamente sobre ello, que tenía un enorme potencial. Una idea que sería capaz de convertirse, incluso, en la clave que nos llevaría a basar todo el apartado artístico del juego en la cultura y folclore del sur de España.





The Penitential Mask or metallic hood of The Penitent One, which is probably its most characteristic visual element, is partially inspired by the robes of the penitents during Holy Week, so strongly rooted in the culture of Southern Spain. However, its historical origins date back to the Middle Ages, where the sambenito, which was the name by which this garment was known, was used by penitents to publicly expose repentance for their sins. It was later used by the Inquisition, forcing the accused to wear the garment as a symbol of shame whose different colors and symbols embodied in those fabrics described the crimes that were charged and the type of sentence to which they would be submitted.

La Máscara Penitencial o capirote metálico de Penitente, lo que probablemente es su elemento visual más característico, está parcialmente inspirado en las túnicas de los penitentes de la Semana Santa, tan particularmente arraigada en la cultura del sur de España. Sin embargo, sus orígenes históricos se remontan a la Edad Media, donde el sambenito (el nombre con el que se conocía a esta prenda) era utilizado por los penitentes para exponer públicamente el arrepentimiento de sus pecados. Más adelante fue utilizado por la Inquisición, que obligaba a los acusados a vestir dicha prenda como símbolo de infamia y cuyos diferentes colores y simbología plasmados en aquellas telas describían los crímenes de los que eran acusados, así como el tipo de condena a la que iban a ser sometidos.





At the same time, the design work of the metallic and inexpressive face of the helmet was a long process. In order to make players identify with The Penitent One in the way that the game inspired us, we made the decision to dispossess him of his face, thus granting him a halo of mystery and anonymity. To accomplish this, we made sketches of all kinds of masks, looking for references in different cultures and historical periods without finding the expression (or lack thereof) sufficiently crude and shocking that we needed, until we discovered the images of the Roman imperial masks found in the Kalkriese hill, in Lower Saxony (Germany), the site of the battle of the Teutoburg Forest (1st century B.C.). The lustrous and impassive factions that these masks granted to their wearers caused the terror of their adversaries, who saw their own wounds reflected in them, and it was then that we knew they were the perfect reference to endow the violence of The Penitent One with the serene and inflexible determination we wanted.

A su vez, el trabajo de diseño del rostro metálico e inexpressivo del yelmo fue un proceso largo. Con el objetivo de que los jugadores se sintieran identificados con Penitente de la manera que el juego nos inspiraba tomamos la decisión de desposeerlo de rostro para otorgarle así un halo de misterio y anonimato. Para ello, realizamos bocetos de todo tipo de máscaras y buscamos referencias en diferentes culturas y épocas históricas, pero no dábamos con la expresión (o la falta de ella) suficientemente cruda e impactante que necesitábamos, al menos hasta que descubrimos las imágenes de las máscaras imperiales romanas halladas en la colina de Kalkriese, en la Baja Sajonia (Alemania), lugar de la batalla del bosque de Teutoburgo (s. I d. C.). Las lustrosas e impasibles facciones que estas máscaras otorgaban a sus portadores provocaban el terror de sus adversarios, los cuales veían reflejadas en ellas sus propias heridas. Fue entonces cuando supimos que eran la referencia perfecta para dotar a la violencia de Penitente de la serena e inflexible determinación que queríamos.







3D MODEL BY JUAN MIGUEL LÓPEZ

MODELO 3D POR JUAN MIGUEL LÓPEZ





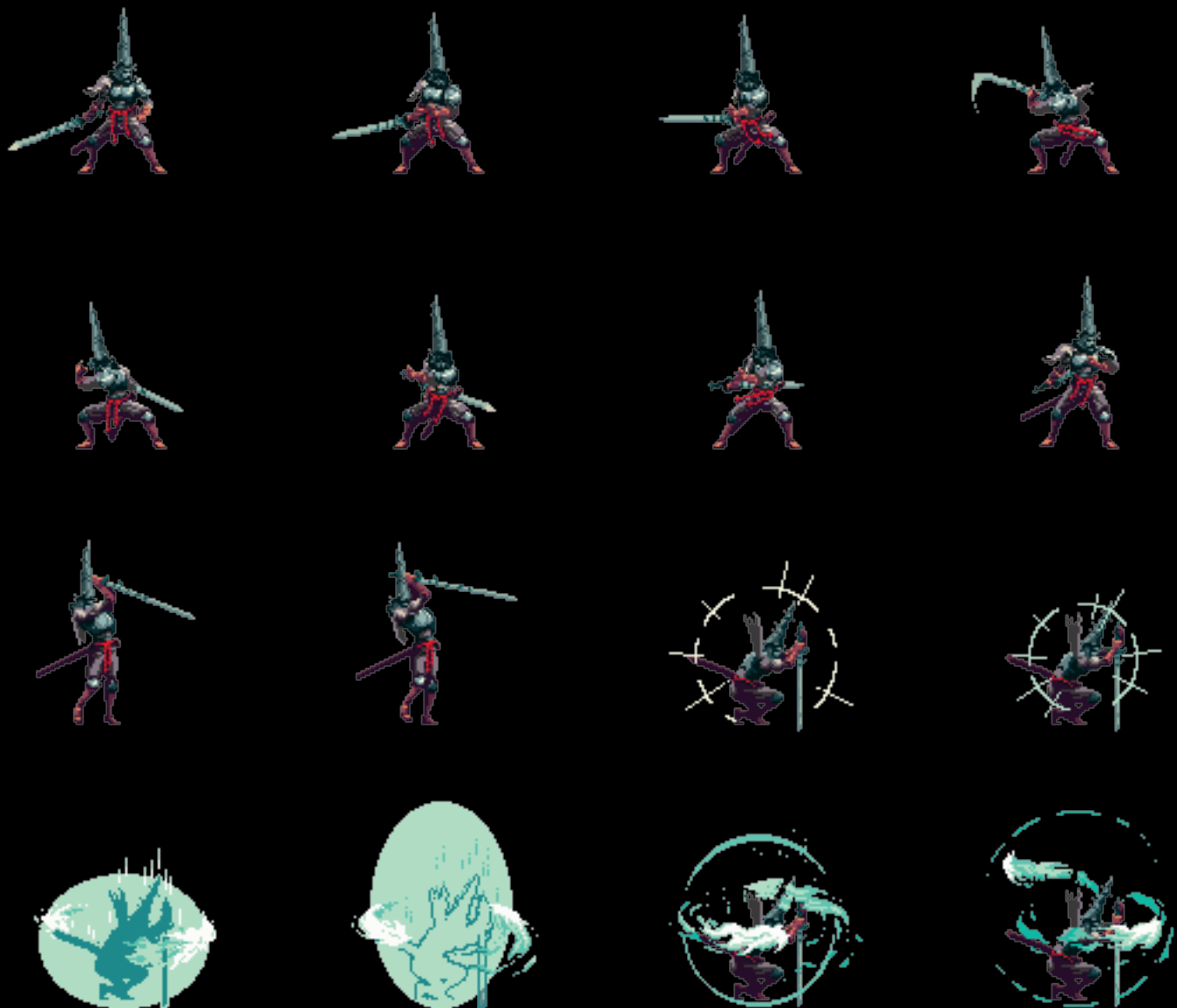
We were so lucky to have the illustrator Oscar Celestini work with us at creating new images of The Penitent One during the Kickstarter campaign. Thanks to them, the first official *Blasphemous* T-shirt was made.

Grazie mille!

Tuvimos la suerte de contar con la colaboración del ilustrador Óscar Celestini para crear nuevas imágenes de Penitente durante la campaña de Kickstarter. Gracias a ellas se realizó la primera camiseta oficial de *Blasphemous*.

Grazie mille!





“

IN THE BEGINNING WE WANTED THE ANIMATIONS OF THE PENITENT ONE TO SHOW A TIRED WARRIOR, WITH SLOW AND HEAVY MOVEMENTS BUT, LITTLE BY LITTLE, DUE TO GAMEPLAY DESIGN ISSUES, WE BEGAN TO GIVE OUR PROTAGONIST MORE SPEED AND AGILITY IN HIS MANEUVERS; ATTACKS LIKE THOSE THAT CAN BE SEEN IN COMBOS WITH HIS SWORD MEA CULPA.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

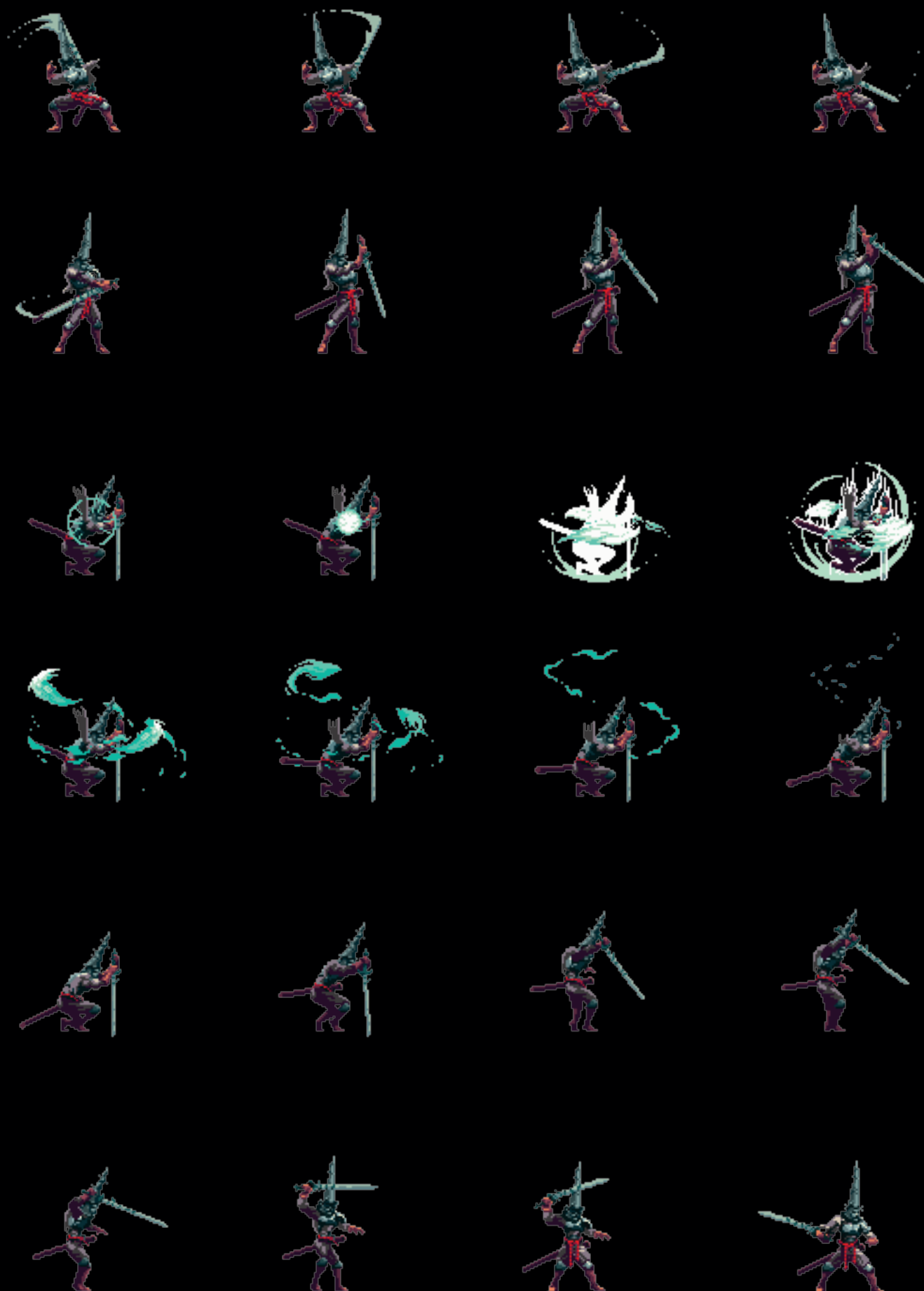
”

“

EN UN PRINCIPIO BUSCÁBAMOS QUE LAS ANIMACIONES DE PENITENTE MOSTRARAN A UN GUERRERO CANSADO, DE MOVIMIENTOS LENTOS Y PESADOS PERO, PROGRESIVAMENTE Y POR CUESTIONES DE DISEÑO DE GAMEPLAY, EMPEZAMOS A OTORGARLE A NUESTRO PROTAGONISTA MÁS VELOCIDAD Y AGILIDAD EN SUS MANIOBRAS, ASÍ COMO ATAQUES COMO LOS QUE PUEDEN VERSE EN LOS COMBOS CON SU ESPADA MEA CULPA.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”



THE SYMBOL OF THE TWISTED ONE EL SÍMBOLO DEL RETORCIDO

In order to grant its representative identity to the religion created for the *Blasphemous* universe, we needed a unique and easily recognizable symbol that brought together and evoked the concepts seen in the other elements of the game. Thus it was crucial that it should have the appearance, shapes, ornaments and textures of an ancient religious object.

For the image of El Retorcido we designed the figure of a naked man who suffers the ordeal of the violent torsion of his body, with his limbs culminating in roots that knotted around a thick wooden trunk to represent the punishment of El Milagro. The original idea for the symbol came from imagining the result of twisting a square as if it were a wire in such a way that the resulting geometric figure simulated the figure of a person with flexed arms and legs. In addition, we place the inclined figure of El Retorcido as a central part of the symbol, thereby breaking the symmetry. For the ornaments, we were inspired by a multitude of centuries-old crucifixes, one of them (although fictional) was the Coronado Cross, used in the movie *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989). Finally, we provided the whole with a general finish in aged wood to give the final touch that united all the elements.

Para otorgarle una identidad suficientemente representativa a la religión creada para el universo de *Blasphemous*, necesitábamos un símbolo único y fácilmente reconocible que agrupara y evocara los conceptos vistos en los demás elementos del juego. Considerábamos crucial que tuviera el aspecto, formas, ornamentos y texturas como si de un antiguo objeto religioso real se tratase.

Para la imagen de El Retorcido diseñamos la figura de un hombre desnudo que sufre el calvario por la violenta torsión de su cuerpo, con sus extremidades culminando en raíces que se anudaban alrededor de un grueso tronco de madera para representar así el castigo de El Milagro. La idea original para el símbolo provino de imaginar el resultado de torcer un cuadrado como si se tratara de un alambre, de tal manera que la figura geométrica resultante simulara la figura de una persona con los brazos y piernas flexionados. Además, situamos la figura inclinada de El Retorcido como parte central del símbolo rompiendo la simetría. Para los ornamentos que buscábamos nos inspiramos en multitud de crucifijos centenarios, uno de ellos (aunque ficticio) fue la Cruz de Coronado, utilizada en la película *Indiana Jones y la Última Cruzada* de 1989. Por último, proveímos al conjunto de un acabado general en madera envejecida de cara a otorgarle el toque final que uniera todos los elementos.



"The Knot of the Three Words. Here is where the First Miracle took place. One devout and tormented youngster asked the High Will for punishment. He placed a wooden log where he sat and prayed. He prayed hoping to be heard. He prayed for pain, so he could ease the guilt that sharply pierced his soul. Then the Miracle manifested itself."

Deogracias

"Aquí ocurrió el Primer Milagro. Aquel piadoso y atormentado joven pidió a la Alta Voluntad ser castigado. Colocó un tronco de madera, donde se apostó y rezó. Rezó esperando ser escuchado. Rezó para pedir dolor y así aliviar la gran culpa que se le clavaba afilada en el alma. Entonces el Milagro se manifestó."

Deogracias



MEA CULPA

In designing the sword of The Penitent One, we sought to transmit to the player the burden and the sacrifice of wielding it, so that the idea of using as a knob the figure of El Retorcido seemed perfect to imagine the wounds and bruises that could appear in the hands of whoever carries it. To join the long edge with its peculiar knob we use two characteristic elements of the game: roots and thorns, which makes Mea Culpa one of the most representative elements of *Blasphemous* art and symbology.

“

THE TWISTED POSTURE OF EL RETORCIDO IS INSPIRED BY THE TWO THIEVES WHO WERE CRUCIFIED WITH JESUS CHRIST, WHO USUALLY APPEAR IN PAINTINGS IN BIZARRE POSES SO THAT IT IS EASIER TO DIFFERENTIATE THEM, SUCH AS, FOR EXAMPLE, IN THE PAINTINGS OF *THE GOOD THIEF* BY THE SPANISH MIGUEL ESTEVE AND *CHRIST AND THE GOOD THIEF ON THE CROSS* BY THE ITALIAN TITIAN (BOTH FROM THE 16TH CENTURY).

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Diseñando la espada de Penitente buscábamos que lograra transmitir al jugador la carga y el sacrificio que supone blandirla, de modo que el usar como pomo la figura de El Retorcido nos pareció ideal al imaginar las heridas y los callos que podría causar en las manos de quien la portara. Para unir el largo filo con su peculiar pomo utilizamos dos elementos característicos del juego: las raíces y las espinas, lo que hace que Mea Culpa sea uno de los elementos más representativos del arte y la simbología de *Blasphemous*.

“

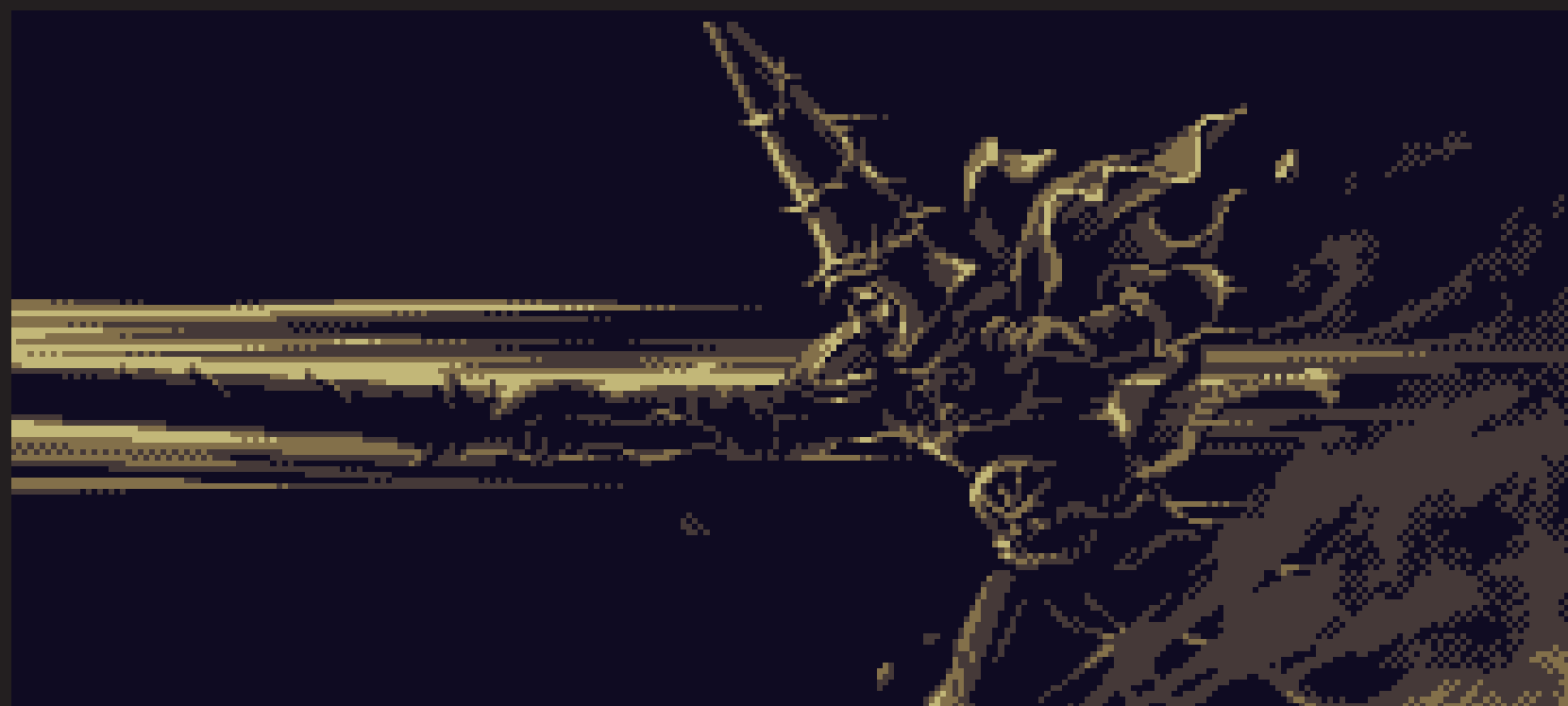
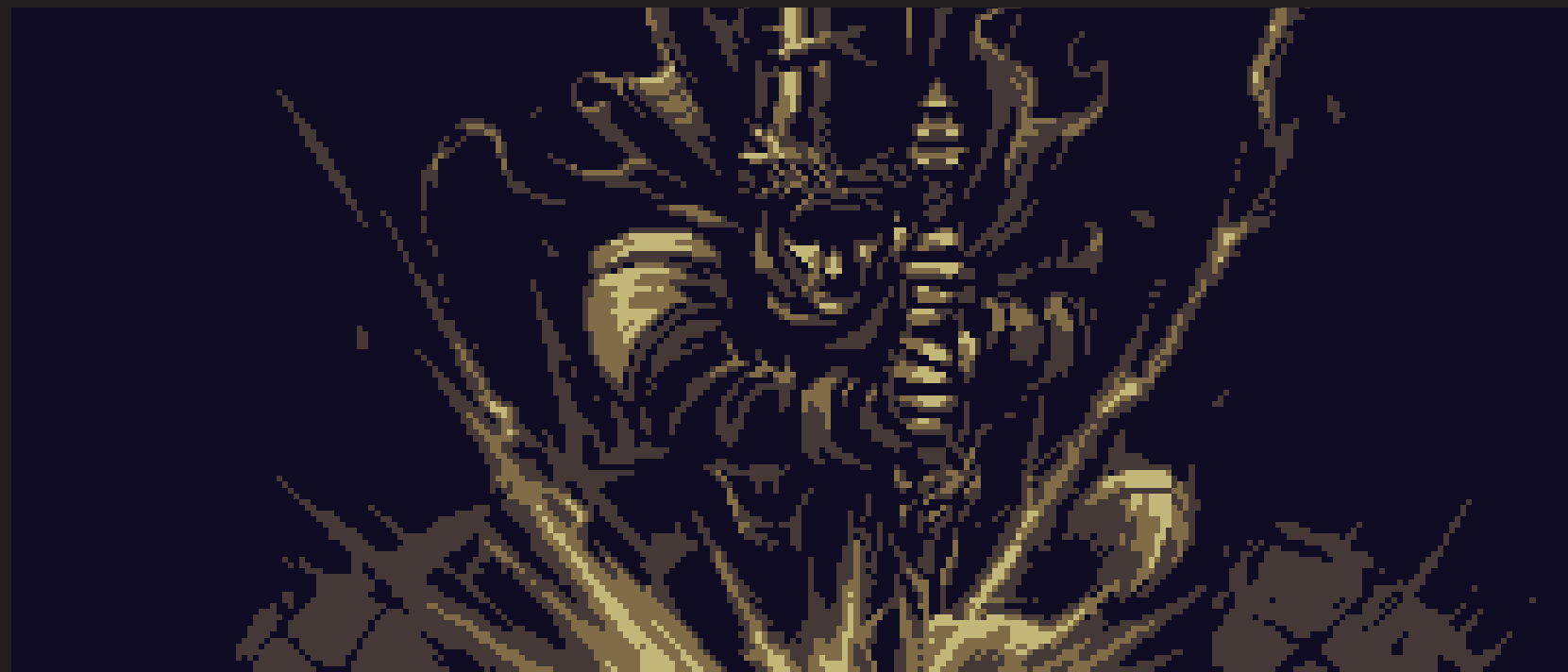
LA POSTURA DE TORSIÓN DE EL RETORCIDO ESTÁ INSPIRADA EN LOS DOS LADRONES QUE FUERON CRUCIFICADOS JUNTO A JESUCRISTO, QUE SUELEN APARECER EN LAS PINTURAS CON POSES A VECES ROCAMBOLESCAS PARA QUE RESULTE MÁS FÁCIL DIFERENCIARLOS, COMO, POR EJEMPLO, EN LAS PINTURAS DE *EL BUEN LADRÓN DEL ESPAÑOL* MIGUEL ESTEVE Y *JESÚS Y EL BUEN LADRÓN EN LA CRUZ* DEL ITALIANO TIZIANO (AMBOS DEL SIGLO XVI).

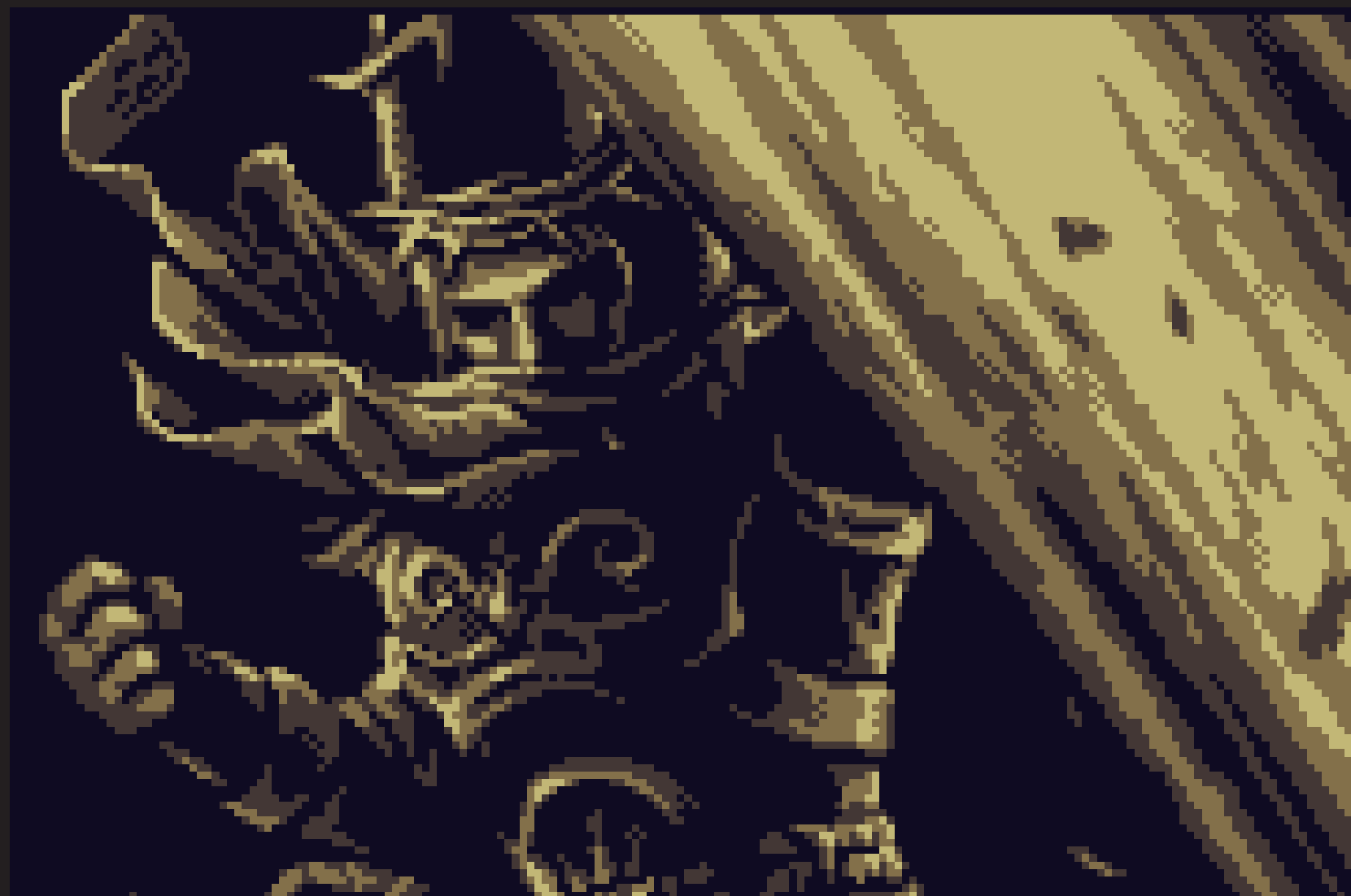
JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”













CREATING CVSTODIA CHARACTERS

CREANDO A LOS PERSONAJES DE CVSTODIA

"There are few of us who still care for the sick and ailing. With devout kisses, we bless the wounds of those who seek our protection, thus both we and they remain at the mercy of the Miracle."

Tirso

"Somos pocos los que ya quedamos en el cuidado de los enfermos y dolientes. Con piadosos ósculos bendecimos las heridas del que pida nuestro amparo, y así a merced del Milagro quedamos los unos y los otros."

Tirso



TIRSO AND THE KISSERS OF WOUNDS

TIRSO Y LOS BESADORES DE HERIDAS

This group of characters, who live hidden in the town of Albero, are inspired by the legend of St. Francis of Assisi, who is said to have taken care of the lepers and lived with them as a friend and relative, healing their wounds and even in a shocking gesture of mercy, kissing them on the forehead without fear of being infected. To capture that feeling of charity, we found the tone and representation that convinced us most in the baroque imagery of the Spanish Golden Age (16th and 17th centuries).

“

FOR THE DESIGN OF THESE CHARACTERS, WE FOCUS PRIMARILY ON CAPTURING THEIR WORK AS HEALERS AND EMPHASIZING THEIR UNIQUE METHODS BASED ON KISSING THE WOUNDS OF THE SICK. THEN WE WORK ON THEIR AESTHETIC APPEARANCE, ESPECIALY THEIR POSES AND ATTITUDES, WHICH WERE NECESSARY TO BE ABLE TO TRANSFER THESE DESIGNS IN THE BEST POSSIBLE WAY INTO ANIMATED SPRITES IN PIXEL ART WITHIN THE GAME.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Este grupo de personajes que viven ocultos en el pueblo de Albero están inspirados en la leyenda de San Francisco de Asís, del que cuentan que cuidaba a los leprosos viviendo junto a ellos como amigo y familiar, curando sus heridas e, incluso, en un impactante gesto de misericordia, llegando a besarles en la frente sin miedo a quedar contagiados. Para plasmar ese sentimiento de caridad encontramos el tono y la representación que más nos convenció en la imaginería barroca del Siglo de Oro español (siglos XVI y XVII).

“

PARA EL DISEÑO DE ESTOS PERSONAJES NOS CENTRAMOS, EN PRIMER LUGAR, EN PLASMAR SUS LABORES COMO CURANDEROS Y HACER ÉNFASIS EN SUS SINGULARES MÉTODOS A BASE DE BESAR LAS HERIDAS DE LOS ENFERMOS.

POSTERIORMENTE, TRABAJAMOS EN SU ASPECTO ESTÉTICO, SOBRE TODO EN SUS POSES Y ACTITUDES, LAS CUALES ERAN NECESARIAS PARA PODER TRASLADAR ESTOS DISEÑOS DE LA MEJOR FORMA POSIBLE A SPRITES ANIMADOS EN PIXEL ART DENTRO DEL JUEGO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



GÉMINO

This mysterious character, a prisoner inside a metal statue in the snowy mountains of Where Olives Wilt, is directly inspired by the paintings that show the martyrdom of St. Sebastian when he was sentenced to death by the Roman emperor Maximiano in the 3rd century AD.

“

THIS CHARACTER WAS ORIGINALLY DESIGNED IN PIXEL ART AND LATER TRANSFERRED TO SKETCH IN HIGH RESOLUTION, IN ORDER TO MAXIMIZE ITS ARTISTIC POSSIBILITIES. AN EXAMPLE OF THIS WAS TO GIVE SPECIAL EMPHASIS TO HIS DISCOVERED EYE, DRAWING INSPIRATION FROM THE WORK *SATURN DEVOURING HIS SON* BY FRANCISCO DE GOYA (19TH CENTURY), ALTHOUGH IN A SIMPLIFIED WAY SO THAT ITS TRANSFER INTO PIXEL ART DOES NOT DETRACT FROM THE IMPORTANCE OF THIS DETAIL.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

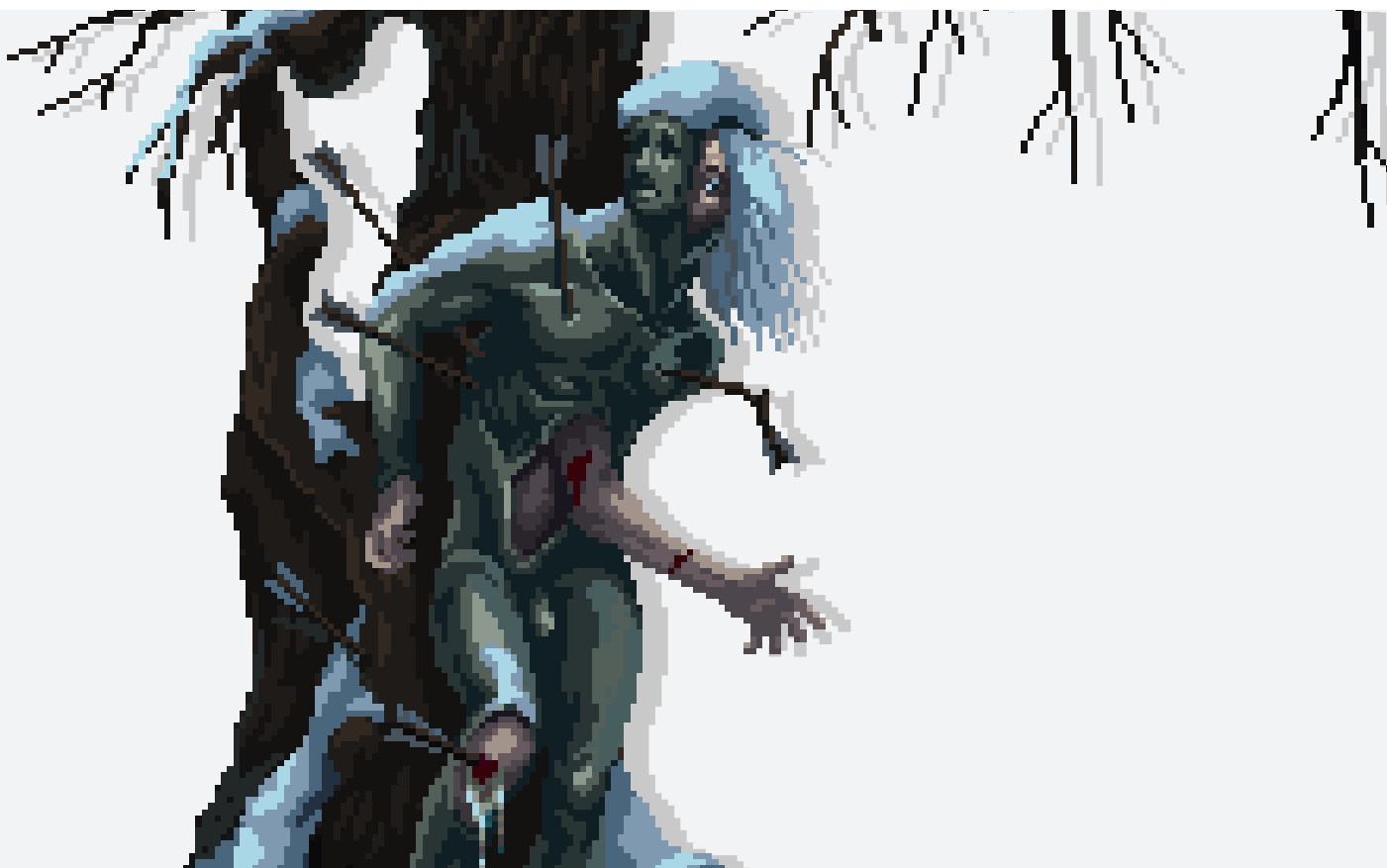
Este misterioso personaje, prisionero dentro de una estatua de metal en las montañas nevadas de Donde Se Marchitan los Olivos, está directamente inspirado en las pinturas que muestran el martirio de San Sebastián cuando fue condenado a muerte por el emperador romano Maximiano en el siglo III d. C.

“

ESTE PERSONAJE FUE DISEÑADO EN PRINCIPIO EN PIXEL ART Y POSTERIORMENTE PASADO A BOCETO EN ALTA RESOLUCIÓN, CON OBJETO DE EXPLOTAR AL MÁXIMO SUS POSIBILIDADES ARTÍSTICAS. UN EJEMPLO DE ELLO FUE EL DARLE UN ÉNFASIS ESPECIAL A SU OJO DESCUBIERTO INSPIRÁNDONOS EN LA OBRA *SATURNO DEVORANDO A SUS HIJOS* DE FRANCISCO DE GOYA (S. XIX), AUNQUE DE MANERA SIMPLIFICADA PARA QUE EN SU TRASLADO A PIXEL ART NO SE RESTARA LA IMPORTANCIA DE ESTE DETALLE.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



"Oh, do not fret for me. The cold is merciful, for it relieves our pain and numbs us before it leads us to our deaths. Perhaps the Miracle the others spoke of has come to me, here in this iron tomb, lengthening distress more and more..."

Gémino

"Oh, no os preocupéis por mí, el frío es misericordioso, pues nos alivia el dolor y nos adormece para llevarnos hacia la muerte. Puede que el Milagro del que hablaban los demás haya llegado hasta mí, aquí en este férreo sepulcro, haciendo que el desamparo dure más y más..."

Gémino.



"We penitents carry such guilt
that perhaps the Affliction is
giving us a second breath. But
be wary: amongst prayers it
might silently come creeping to
us one day."

Deogracias.

"Los penitentes cargamos
con una culpa tal que quizás
la Aflicción nos da un segundo
aliento. Pero no os confiéis:
puede que entre plegarias nos
llegue reptando sigilosamente
algún día."

Deogracias



DEOGRACIAS

Since it is one of the most important characters in the game, Deogracias combines aesthetic elements typical of the penitents of Spanish and Latin American Holy Week, such as the velvet robe, the strings that hold it as a belt and even the parchment, which can be seen in some of the oldest processions in Andalusia. In addition, Deogracias covers his face with a wicker placemat, a traditional element in the kitchens of Southern Spain, which helps him sift his thick voice affected by El Milagro.

Puesto que se trata de uno de los personajes más importantes del juego, Deogracias combina elementos estéticos propios de los penitentes de la Semana Santa española y latinoamericana, como son la toga de terciopelo, las cuerdas que la sujetan a modo de cinto e incluso el pergamino, que puede verse en algunas de las más antiguas procesiones de Andalucía. Además, Deogracias cubre su rostro con un salvamantel de mimbre, una pieza tradicional en las cocinas del sur de España, que le ayuda a tamizar su gruesa voz afectada por El Milagro.

“

THE INITIAL INTENTION OF THE DESIGN OF THIS CHARACTER WAS NOT TO GRANT HIM SUCH A LEADING ROLE BUT, ONCE WE DEFINED HIS PECULIAR FINAL ASPECT, SO MYSTERIOUS AND IMPOSING STILL KNEELING, WE BELIEVED THAT HE HAD ENOUGH CHARISMA TO BE THE IDEAL CHARACTER TO GUIDE THE PENITENT ONE IN HIS ADVENTURE.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

“

LA INTENCIÓN INICIAL DEL DISEÑO DE ESTE PERSONAJE NO FUE LA DE CONCEDERLE UN PAPEL TAN PRINCIPAL PERO, UNA VEZ DEFINIDO SU PECULIAR ASPECTO FINAL, TAN MISTERIOSO E IMPONENTE AUN ARRODILLADO, CREÍMOS QUE TENÍA EL SUFICIENTE CARISMA PARA SER EL PERSONAJE IDEAL QUE HICIERA DE GUÍA A PENITENTE EN SU AVENTURA.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



SOCORRO & CLEOFÁS

The idea of the character of Socorro, a graceful saint condemned at the same time by a miraculous and incessant power that allows her to make the pain and wounds of others her own, comes simply from an expression that many of us have heard from our mothers as children: «I wish it hurt me so it didn't hurt you».

“

FOR THIS DESIGN, IT WAS ESSENTIAL TO CAPTURE SOCORRO'S MOVEMENTS AND PAIN GESTURES, IN ORDER TO EVOKE A SUFFICIENTLY OVERWHELMING SCENE AND, AT THE SAME TIME, IMMERSE THE CHARACTERS IN A GLOOMY AND MYSTERIOUS ATMOSPHERE. LIKEWISE, WE ADD TO THIS THE EFFECT OF SMOKE FROM INCENSE AND CANDLES MIXING IN THE OPPRESSIVE DARKNESS OF THE TEMPLE.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

La idea del personaje de Socorro, una santa agraciada y condenada a la vez por un poder milagroso e incesante que le permite hacer propios el dolor y las heridas ajenas, procede sencillamente de una expresión que muchos hemos escuchado de niños a nuestras madres: «Ojalá me pudiera doler a mí para que no te doliese a ti».

“

FUE CLAVE PARA ESTE DISEÑO EL PLASMAR LOS MOVIMIENTOS Y GESTOS DE DOLOR DE SOCORRO PARA ASÍ EVOCAR UNA ESCENA SUFFICIENTEMENTE SOBRECOGEDORA Y, AL MISMO TIEMPO, SUMERGIR A LOS PERSONAJES EN UNA ATMÓSFERA LÚGUBRE Y MISTERIOSA. ASIMISMO, AÑADIMOS PARA ELLO EL EFECTO DEL HUMO DEL INCENSO Y DE LAS VELAS MEZCLÁNDOSE EN LA OPRESIVA OSCURIDAD DEL TEMPLO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

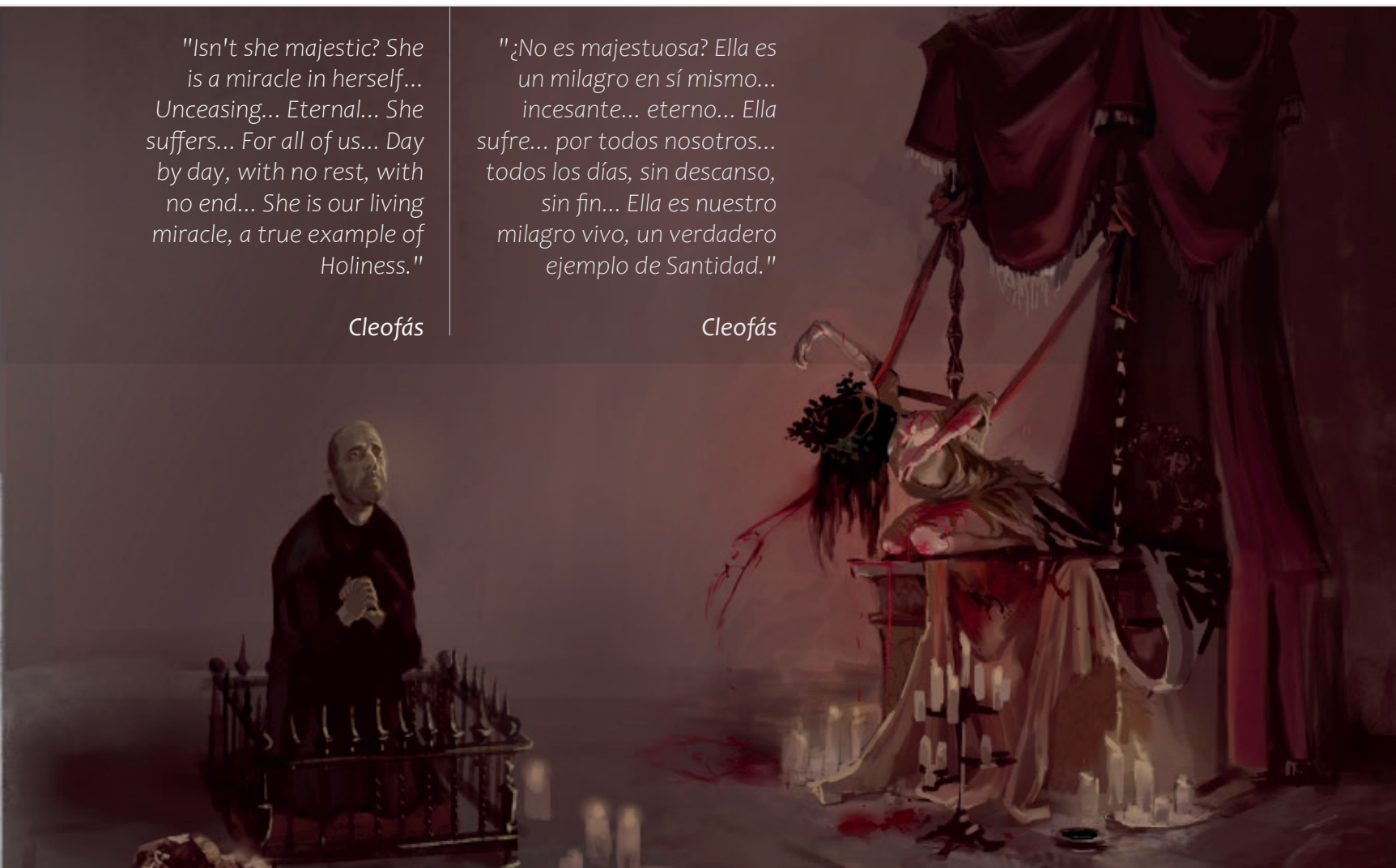


"Isn't she majestic? She is a miracle in herself... Unceasing... Eternal... She suffers... For all of us... Day by day, with no rest, with no end... She is our living miracle, a true example of Holiness."

Cleofás

"¿No es majestuosa? Ella es un milagro en sí mismo... incesante... eterno... Ella sufre... por todos nosotros... todos los días, sin descanso, sin fin... Ella es nuestro milagro vivo, un verdadero ejemplo de Santidad."

Cleofás



ALTASGRACIAS

This large, grotesque character is inspired by the Sevillian legend of *Santa Librada*, whose origin dates back to the 18th century. This legend tells how one of the young adopted daughters of the king of Portugal, forced to marry the king of Sicily, avoided her wedding by imploring God to become a horrible and repulsive being to provoke the rejection of her fiancé. Thereafter, abundant hair grew on the face and body of the young woman in order to fulfill her plea. After the rupture of the commitment by the scandalized king of Sicily, the king of Portugal considered that his daughter had committed an act of heresy, and condemned her to die on the cross. With the passage of time, it has been known that this type of symptoms suffered by the young woman can occur in some extreme cases of anorexia. Santa Librada, as it was later known, is sometimes depicted in folklore as a crucified bearded woman.

Este grotesco personaje de grandes dimensiones está inspirado en la leyenda sevillana de *La Santa Librada*, cuyo origen se remonta al siglo XVIII. Esta leyenda cuenta cómo una de las jóvenes hijas adoptivas del rey de Portugal, obligada a contraer matrimonio con el rey de Sicilia, evitó su boda implorando a Dios poder convertirse en un ser horrible y repulsivo para provocar el rechazo de su prometido. Se dice que, entonces, en el rostro y cuerpo de la joven creció abundante vello para cumplir así su ruego. Tras la ruptura del compromiso por el escandalizado rey de Sicilia, el rey de Portugal consideró que su hija había cometido un acto de herejía y la condenó a morir en la cruz. Con el tiempo se ha sabido que este tipo de síntomas que padeció la joven se pueden dar en algunos casos extremos de anorexia. Santa Librada, como fue conocida después, se representa a veces en el folclore popular como una mujer barbuda crucificada.



"Our rageful voices were banished
then. Now the Miracle has made
them eternal."

Altasgracias

"Nuestras voces llenas de rabia
fueron prohibidas. Ahora el Milagro
las ha hecho eternas."

Altasgracias

“

THE CREATION OF THIS CHARACTER CAN SERVE AS AN EXAMPLE OF THE DIFFERENT TOOLS USED BY THE ART TEAM. IN THIS CASE WE USE 3D MODELING PROGRAMS TO BUILD THE FACE OF THE CREATURE, AND THUS HAVE IT AS A MORE THAN FLEXIBLE REFERENCE IN MATTERS OF PERSPECTIVE, POSE AND LIGHTING WHEN CAPTURING IT IN THE SKETCH.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

“

LA CREACIÓN DE ESTE PERSONAJE PUEDE SERVIR COMO EJEMPLO DE LAS DIFERENTES HERRAMIENTAS QUE UTILIZAMOS EN EL EQUIPO DE ARTE. EN ESTE CASO USAMOS PROGRAMAS DE MODELADO 3D PARA CONSTRUIR EL ROSTRO DE LA CRIATURA Y ASÍ TENERLO COMO UNA REFERENCIA ENORMEMENTE FLEXIBLE EN CUESTIONES DE PERSPECTIVA, POSE E ILUMINACIÓN A LA HORA DE PLASMARLO EN EL BOCETO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



"From a place of blessings have I
been entrusted with watching over
you, Penitent One. Thus it has been
arranged."

Viridiana

“De un lugar de bendiciones
se me encomienda velar por
vos, Penitente. Así pues se ha
dispuesto.”

Viridiana



VIRIDIANA

Viridiana's name was inspired by the 1961 movie by Luis Buñuel.

“

THE MANTLE OF VIRIDIANA IS COVERED WITH SHADOW BANANA LEAVES EMBROIDERED IN GOLD AND ORANGE BLOSSOM FLOWERS IN SILVER. PLANTAIN AND ORANGE TREES ARE VERY COMMON IN OUR CITY, SEVILLE. IN THE FALL, THE GROUND IS FILLED WITH GOLDEN LEAVES IN AREAS WHERE THERE ARE PLANTAIN TREES. I REMEMBER THAT IT WAS PRECISELY IN AUTUMN THAT I COLLECTED SEVERAL LEAVES FROM THE GROUND TO USE AS REFERENCE FOR THE WORK ON THIS DESIGN.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

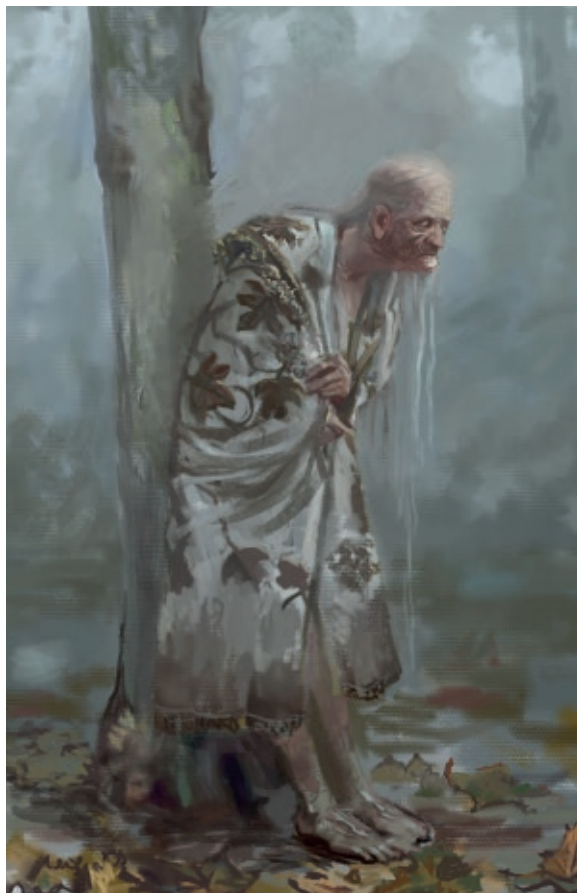
El nombre de Viridiana le fue dado a este personaje por la película del mismo nombre de Luis Buñuel de 1961.

“

EL MANTO DE VIRIDIANA APARECE CUBIERTO DE HOJAS DE PLÁTANO DE SOMBRA BORDADAS EN ORO Y FLORES DE AZAHAR EN PLATA. LA PLATANERA Y EL NARANJO SON ÁRBOLES MUY COMUNES EN NUESTRA CIUDAD, SEVILLA. DURANTE EL OTOÑO EL SUELO SE LLENA DE HOJAS DORADAS EN LAS ZONAS DONDE HAY PLATANERAS. RECUERDO QUE PRECISAMENTE ERA OTOÑO CUANDO RECOGÍ VARIAS HOJAS DEL SUELO PARA USARLAS COMO REFERENCIA EN EL TRABAJO SOBRE ESTE DISEÑO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



JOCINERO, SON OF THE MOON AND THE BULL

JOCINERO, HIJO DE LA LUNA Y EL TORO

The mixture of influences that led to the design of this character may seem unlikely. On the one hand, it comes from a traditional Andalusian flamenco song from the mid-twentieth century, *La Luna y El Toro*, by the Cordova-born Carlos Castellano (from which hundreds of versions and reinterpretations have been made worldwide and whose lyrics inspired this concept). On the other hand, it also takes elements from one of the fifty variations that the famous twentieth-century painter Francis Bacon made of the portrait of Pope Innocent X, by Velázquez, which he titled *Figure with meat* 1954, where you can see the two halves of a hanged beef on each side of the pontiff. That very powerful image inspired the design of the figure of the bull grotesquely divided in two as if it were the open wings of an angel, symbolizing the birth of the Son of the Moon (which is also a 1986 song by the group Mecano), whose silhouettes reflect the tragic death of these animals in bullfights. The name of Jocinero is taken from the famous bull of Miura that went down in the history of bullfighting for having wounded to death, by stabbing a horn in the heart of the bullfighter who faced him in 1862.

“

THE FIRST VERSIONS OF THIS DESIGN SHOWED A BOY OF ABOUT EIGHT OR NINE YEARS OF AGE IN THE STYLE OF THE SPANISH PAINTER JOAQUÍN SOROLLA (19TH CENTURY), BUT AS THE SCRIPT OF THE GAME EVOLVED, THE IDEA EMERGED TO PRESENT THE SON OF THE MOON AS A BROTHER WITH THE GOLDEN FACE AND LARGE SIZE.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

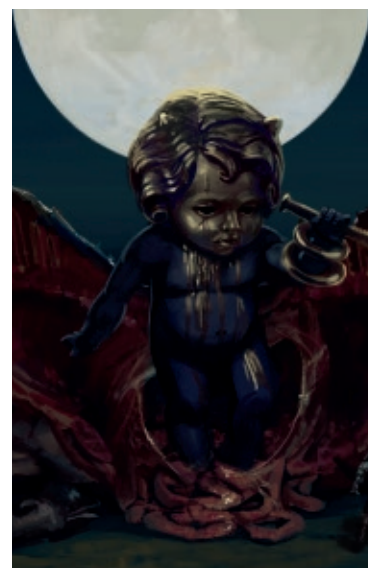
Puede parecer inverosímil la mezcla de influencias que dio lugar al diseño de este personaje. Por un lado, proviene de una canción tradicional del flamenco andaluz de mediados del siglo XX: *La Luna y El Toro*, del cordobés Carlos Castellano, de la que se han hecho cientos de versiones y reinterpretaciones a nivel mundial y cuya letra inspiró las peculiares bases para este concepto. Por otro lado, también toma elementos de una de las cincuenta variaciones que el famoso pintor del siglo XX Francis Bacon hizo del retrato del Papa Inocencio X de Velázquez, que tituló *Figura con carne* 1954 y donde pueden verse las dos mitades de una res colgadas a cada lado del mencionado pontífice. Dicha imagen, tan potente, fue lo que inspiró el diseño de la figura del toro grotescamente dividido en dos como si se tratara de las alas abiertas de un ángel, lo que simboliza así el alumbramiento del Hijo de la Luna (a su vez, título de una canción del grupo Mecano de 1986), cuyas siluetas reflejan la trágica muerte de estos animales en los encierros taurinos. El nombre de Jocinero viene dado por el célebre toro de Miura que pasó a la historia de la tauromaquia por haber herido de muerte, al clavarle un asta en el corazón, al torero que se le enfrentó en 1862.

“

LAS PRIMERAS VERSIONES DE ESTE DISEÑO MOSTRABAN A UN NIÑO DE UNOS OCHO O NUEVE AÑOS AL ESTILO DEL PINTOR ESPAÑOL JOAQUÍN SOROLLA (S. XIX) PERO, CONFORME EL GUION DEL JUEGO EVOLUCIONABA, SURGIÓ LA IDEA DE PRESENTAR AL HIJO DE LA LUNA COMO UN HERMANO DE ROSTRO DORADO Y DE GRANDES DIMENSIONES.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



HOLY GUARDIAN VISAGES

SANTOS ROSTROS CUSTODIANTES

These three floating heads of molten golden face are inspired by the golden skulls that appear in some works by the artist Billy Bogiatzoglou.

Estas tres cabezas flotantes de fundido rostro dorado están inspiradas en los cráneos de oro que aparecen en algunas obras del artista Billy Bogiatzoglou.





"When you humbled yourself
before my most holy body, you
have been granted the presence of
my golden visage, custodian of one
of the Three Sorrows of the soul in
penance."

Holy Guardian Visage.

"Al humillaros ante mi santo cuerpo,
se os ha concedido la presencia
de mi rostro dorado, custodio de
uno de los Tres Dolores del alma en
penitencia."

Santo Rostro Custodiante.



CANDELARIA

This is a merchant who loves to quote verses of famous Spanish couplets when she talks about her products. We wanted to provide him with something very characteristic of Southern Spain: a ceramic amphora whose decorative patterns and colors can be seen in the famous Andalusian courtyards.

«Y sin embargo te quiero» or «Herencia gitana», both by the Andalusian composers Quintero, León and Quiroga and sung by Concha Piquer in the 1930s, are some of the verses that the character uses.

“

TO DECORATE THE CERAMIC VESSEL WE RELY ON ILLUSTRATIONS OF A MULTITUDE OF SCROLLS FROM THE MIDDLE AGES WHERE TORTURED SOULS ARE REPRESENTED IN HELL.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

A esta mercader, a la que le encanta intercalar versos de famosas coplas españolas cuando habla de sus productos, le quisimos proporcionar algo muy característico del sur español: un ánfora de cerámica cuyos patrones decorativos y colores pueden verse en los famosos patios andaluces.

«Y sin embargo te quiero» o «Herencia gitana», ambas de los compositores andaluces Quintero, León y Quiroga e interpretadas por Concha Piquer en los años treinta, son algunos de los versos que utiliza el personaje.

“

PARA ADORNAR EL RECIPIENTE DE CERÁMICA NOS BASAMOS EN ILUSTRACIONES DE MULTITUD DE PERGAMINOS DE LA EDAD MEDIA DONDE SE REPRESENTAN A ALMAS TORTURADAS EN EL INFIERNO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



"Call me Candelaria, for
what I sell would make
your eyes light up like the
high bonfires."

Candelaria

"Llamadme Candelaria,
pues lo que vendo haría
que vuestros ojos se
encendieran como las
altas candelas."

Candelaria



"Prithee taketh nay affront in my
not looking at thy visage, for we at
each moment lean forth, so as not
to divert our eyes from the path.
Such is our olde precept."

Redento.

"No toméis como ofensa el no
miraros al rostro, pues siempre
estamos inclinados para no desviar
nuestros ojos del camino. Es esa
nuestra antigua regla."

Redento.



REDENTO

Here it was also our desire to recreate in this concept the appearance of a Spanish painting of the Golden Age (16th and 17th centuries). The idea of adding a “botijo” tied to the neck was the key element to give that Andalusian touch, which became essential in the art of *Blasphemous*.

“

THIS WAS THE FIRST DESIGN I WORKED ON AS IF IT WERE AN INDEPENDENT ILLUSTRATION OF THE GAME, A STYLE THAT REMAINED IN SOME OF THE FUTURE DESIGNS BECAUSE OF THE SPECIAL PRESENCE THEY WERE ACQUIRING.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Aquí también fue nuestro deseo recrear en este concepto el aspecto de un cuadro español del Siglo de Oro (s. XVI y s. XVII). La idea de añadirle un botijo atado al cuello fue el elemento clave para darle ese toque andaluz, que llegó a ser esencial en el arte de *Blasphemous*.

“

ESTE FUE EL PRIMER DISEÑO EN EL QUE TRABAJÉ COMO SI SE TRATASE DE UNA ILUSTRACIÓN INDEPENDIENTE DEL JUEGO, ESTILO QUE SE MANTUVO EN ALGUNOS DE LOS FUTUROS DISEÑOS POR LA ESPECIAL PRESENCIA QUE ESTABAN ADQUIRIENDO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



"I, Diosdado by name, night
watchman by trade, am in
your mercy."

Diosdado

"Yo, Diosdado por nombre,
sereno por oficio, en la su
merced seo."

Diosdado

DIOSDADO

We wanted to remember with this character the already forgotten job of the night watchman. Who better than the night watchman to keep the keys safe with his lantern during the dark nights?

Quisimos rememorar con este personaje el ya olvidado oficio de sereno. ¿Quién mejor que el sereno para velar por las llaves con su farol durante las oscuras noches?



BLESSED LORD OF SALTY SORES

BEATO SEÑOR DE LLAGAS ENSALITRADAS

Both this giant statue and the other characters found in this vast salty desert are inspired by the biblical legend of Lot, which tells how his wife turned into a salt statue because he disobeyed God turning his eyes back while fleeing from Sodom.

"They believed me a saint worthy of devotions, and the only thing I granted to their prayers was the saltpetre that runs through this stark land and rises through our bodies. "

Blessed Lord of Salty Sores

Tanto esta estatua gigante como los demás personajes que se encuentran en este vasto desierto salado están inspirados en la leyenda bíblica de Lot, que cuenta cómo su esposa se convirtió en una estatua de sal al desobedecer a Dios cuando volvió la vista atrás mientras huían de Sodoma.

"Ellos me creyeron un santo digno de devociones y lo único que concedí a sus peticiones fue el salitre que recorre esta inhóspita tierra y sube por nuestros cuerpos."

Beato Señor de Llagas Ensali-tradas





LADY OF THE SIX SORROWS

LA SEÑORA DE LOS SEIS DOLORES

“

THE DESIGN OF THIS CHARACTER IS BASED ON THE PAINTING TITLED *WITCHES' FLIGHT*, PAINTED IN 1797 BY THE SPANISH FRANCISCO DE GOYA. WITCHCRAFT IN GOYA'S WORK IS REPRESENTED IN MANY OF ITS FASCINATING PAINTINGS, BY SOME OF WHICH WAS EVEN DENOUNCED TO THE INQUISITION ITSELF.

ENRIQUE CABEZA (CREATIVE DIRECTOR)

”

“

EL DISEÑO DE ESTE PERSONAJE ESTÁ BASADO EN EL CUADRO TITULADO *VUELO DE BRUJAS*, PINTADO EN 1797 POR EL ESPAÑOL FRANCISCO DE GOYA. LA BRUJERÍA EN GOYA ESTÁ REPRESENTADA EN MUCHAS DE SUS FASCINANTES OBRAS POR ALGUNAS DE LAS CUALES FUE INCLUSO DENUNCIADO A LA PROPIA INQUISICIÓN.

ENRIQUE CABEZA (DIRECTOR CREATIVO)

”

LVDOVICO AND THE BROTHERHOOD OF THE TRUE BURIAL LVDOVICO Y LA HERMANDAD DEL GENUINO SEPULTO

The concept of a character we never see and who speaks to The Penitent One through a lathe, is inspired by cloistered convents. The lathe is, perhaps, the most representative element of these places, whose design allows to maintain the cloistered isolation while serving effectively as a link of union and communication between the contemplative life and the daily life.

Furthermore, the brotherhood to which Lvdoxico belongs in *Blasphemous* is inspired by the old Brotherhood of Charity of Seville, one of whose missions was to search and piously collect the mortal remains of the deceased who, having been considered heretics by the Inquisition, had been separated and scattered so as not to receive holy burial and, thus, be able to bury them in consecrated land.

El concepto de un personaje al que nunca vemos y que habla a Penitente a través de un torno, está inspirado en los conventos de clausura. El torno es, quizás, el elemento más representativo de estos lugares, cuyo diseño permite mantener el aislamiento conventual a la vez que sirve eficazmente como nexo de unión y comunicación entre la vida contemplativa y la vida cotidiana.

Por su parte, la hermandad a la que pertenece Lvdoxico en *Blasphemous* está inspirada en la antigua Hermandad de la Caridad de Sevilla, una de cuyas misiones era la de buscar y recoger piadosamente los restos mortales de los difuntos que, por haber sido considerados herejes por la Inquisición, habían sido separados y esparcidos para así no recibir santa sepultura. De esta forma, se podían enterrar en tierra consagrada.



"In this place we gather the remains of those who were separated and forgotten, so we can grant them holy burial as our charitable Rule prescribeth."

Lvdoxico

"En este lugar reunimos los vestigios de todo aquel que fue separado y olvidado y así poder darle santa sepultura como ordena nuestra caritativa Regla."

Lvdoxico



CESÁREO

The giant who holds his son turned into a wax statue is inspired by the oil painting of 1631 *The Bearded Woman (Magdalena Ventura with Her Husband)*, by José de Ribera, "El Españolito". It was customary in Spain during the sixteenth and seventeenth centuries to portray people of unusual appearance, and Magdalena suffered a disease that is currently known as hirsutism, whose symptoms caused facial hair growth, baldness and a serious voice. The artist painted Magdalena with an entirely masculine appearance, breastfeeding her baby, which was a very impressive image at the time.

On one of the sides of the painting there is a gravestone that reads, "The great miracle of nature." Currently, the painting is exhibited at the Prado Museum in Madrid.

In *Blasphemous* we use this inspiration to create Cesáreo, the giant father who breastfeeds his baby: a chest cut from the body of his late mother and sewn in the center of his own torso. El Milagro Doloroso (The Sorrowful Miracle) agreed to the father's pleas but, instead of milk, melted wax sprouted from the giant's chest, causing the baby to transform into an inert wax statue.

El gigante que sujeta a su hijo convertido en una estatua de cera está inspirado en el óleo de 1631 *La mujer barbuda (Magdalena Ventura con su marido)*, de José de Ribera, «El Españolito». Era costumbre en España durante los siglos XVI y XVII retratar personas de aspecto inusual y Magdalena sufría una enfermedad que, actualmente, se conoce como hirsutismo, cuyos síntomas le causaron el crecimiento del vello facial, calvicie y una voz grave. El artista pintó a Magdalena con un aspecto enteramente masculino dando de amamantar a su bebé, lo que provocó una imagen muy impactante para aquella época.

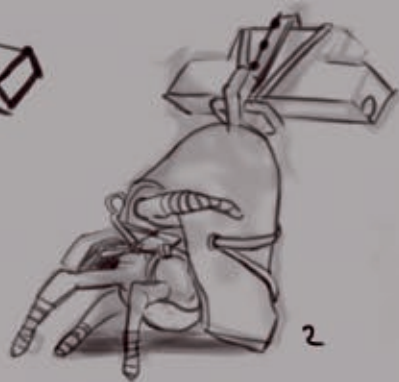
En uno de los laterales del cuadro hay dibujada una lápida donde está escrito «El gran milagro de la naturaleza». Actualmente, el cuadro está expuesto en el Museo del Prado en Madrid.

En *Blasphemous* usamos esta inspiración para crear a Cesáreo, el padre gigante que le da el pecho a su bebé: un pecho cortado del cuerpo de su difunta madre y cosido en el centro de su propio torso. El Milagro Doloroso accedió a los ruegos del padre pero, en lugar de leche, del pecho del gigante brotó cera derretida, lo que provocó que el bebé se transformara en una inerte estatua de cera.



CREATING THE ENEMIES

CREANDO A LOS ENEMIGOS





ESQUILÓN

This shy, corpulent entity uses a huge broken bell as if it were a turtle shell. This was one of the most outlandish alternative uses for bells in *Blasphemous*, a crucial and indispensable element in every church.

“

WE TRIED A MULTITUDE OF APPROACHES TO THE DESIGN OF THIS CHARACTER, ALTHOUGH ONE OF THE OPTIONS FINALLY DISCARDED WAS THE ONE THAT SHOWED A CREATURE WITH SEVERAL ARMS COMING OUT OF THE HOLES OF THE BELL AS IF IT WERE A REPULSIVE MIXTURE BETWEEN A HUMAN BEING AND A HERMIT CRAB.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Este tímido y corpulento ser utiliza una enorme campana quebrada como si del caparazón de una tortuga se tratase. Este fue uno de los rocambolescos usos alternativos para las campanas en *Blasphemous*, elemento crucial e indispensable en toda iglesia.

“

PROBAMOS MULTITUD DE APROXIMACIONES PARA EL DISEÑO DE ESTE PERSONAJE, SI BIEN, UNA DE LAS OPCIONES FINALMENTE DESCARTADAS ERA LA QUE MOSTRABA A UNA CRIATURA CON VARIOS BRAZOS SALIENDO DE LOS ORIFICIOS DE LA CAMPANA, COMO SI SE TRATASE DE UNA REPULSIVA MEZCLA ENTRE SER HUMANO Y CANGREJO ERMITAÑO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



CIMBALILLO

The ghost tied to a bell was one of the first enemies we designed. The fact of being tied to a bell combines the concepts of prisoners sentenced to death and that of leprosy patients who, in the Middle Ages and by the force of the law, had the obligation to always walk around with bells tied so that they could be heard when they were close for fear of possible and terrible contagion.

“

ANOTHER INSPIRATION FOR THIS DESIGN IS THE IMAGE *CHRIST IN THE ARMS OF DEATH* (2011) BY CONTEMPORARY SPANISH SCULPTOR RICARDO FLECHA.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

El fantasma atado a una campana fue uno de los primeros enemigos que diseñamos. El hecho de estar atado a una campana combina los conceptos de prisioneros condenados a muerte y el de los enfermos de lepra que, en la Edad Media y por la fuerza de la ley, tenían la obligación de ir siempre con cascabeles atados para que se oyeran cuando estaban cerca, por miedo al posible y terrible contagio.

“

OTRA INSPIRACIÓN PARA ESTE DISEÑO ES LA IMAGEN *CRISTO EN BRAZOS DE LA MUERTE* (2011) DEL ESCULTOR ESPAÑOL CONTEMPORÁNEO RICARDO FLECHA.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

ACOLYTE

ACÓLITO

“

THE DEVELOPMENT OF THIS BLASPHEMOUS ENEMY, THE FIRST ONE I WORKED ON, HELPED CREATE AND DIFFERENTIATE THE PARTS INTO WHICH THE PROCESS OF CREATING ARTISTIC RESOURCES FOR THE GAME WOULD LATER BE DIVIDED. BECAUSE OF THAT, THE SKETCHES ARE VERY SIMPLE.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



“

EL DESARROLLO DE ESTE ENEMIGO DE BLASPHEMOUS, EL PRIMERO EN EL QUE TRABAJÉ, AYUDÓ A CREAR Y DIFERENCIAR LAS PARTES EN LAS QUE POSTERIORMENTE SE DIVIDIRÍA EL PROCESO DE CREACIÓN DE RECURSOS ARTÍSTICOS PARA EL JUEGO. DEBIDO A ESO, LOS BOCETOS SON MUY SENCILLOS.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

FLAGELLANT

FLAGELANTE

They are inspired by the movement of the Flagellant Penitents, which emerged in Italy in the thirteenth century and acquired new followers quickly due to the hysteria brought about by the prophecies of the end of the world, which announced that salvation was possible on one's own merits without the need of the Church. This movement also spread throughout France, Germany and Spain.

In Spain, the oldest processions were composed of Brothers of Blood and Light: the first were the flagellants (also called disciplinaries) and the second were those who, loaded with banners, cleaned their bleeding wounds at the end of the procession. One of the most representative images of these early processions is the formidable painting by the Spanish Francisco de Goya, whose title is *A Procession of Flagellants* (19th century).

The flagellants ended up being persecuted, excommunicated and proclaimed enemies of the Church, so that, throughout the fourteenth and fifteenth centuries, they were condemned in several papal bulls. The disappearance of the flagellants resulted in the birth of the nazarene that we know today.

Están inspirados en el movimiento de los Penitentes Flagelantes, que surgió en Italia en el siglo XIII y adquirió nuevos adeptos rápidamente debido al histerismo creado por las profecías del fin del mundo, las cuales anunciaban que la salvación era posible por méritos propios sin necesidad de la Iglesia. Este movimiento se extendió también por Francia, Alemania y España.

En España, las procesiones más antiguas estaban compuestas por Hermanos de Sangre y de Luz: los primeros eran los flagelantes (también llamados disciplinantes); y los segundos eran los que, cargados con estandartes, les limpiaban las sangrantes heridas a estos una vez concluido el recorrido de la procesión. Una de las imágenes más representativas de estas primeras procesiones es el formidable óleo del pintor español Francisco de Goya, que tiene por título *Una Procesión de Flagelantes* (s. XIX).

Los flagelantes acabaron siendo perseguidos, excomulgados y proclamados enemigos de la Iglesia, de forma que, a lo largo de los siglos XIV y XV, fueron definitivamente condenados en varias bulas papales. La desaparición de los flagelantes dio lugar al nacimiento del «nazareno» que conocemos hoy.



GUARDAINFANTE

These fearsome creatures were the result of the combination of different ideas. On the one hand, one of the most iconic images in the history of cinema: the monster and the little girl scene from the movie *Frankenstein* by James Whale (1931). For the girl we rely on the masterpiece of the Spanish Golden Age *Las Meninas*, by the Sevillian Diego de Velázquez (17th century), specifically the image of the Infanta Margarita of Austria, who covers the giant's face who carries her on his shoulders with her wide skirt and orders him when to attack using the body of a deer as a fearsome weapon.

“

ANOTHER PAINTING THAT INSPIRED THIS ENEMY IS *HEAD OF A DEER*, ALSO BY DIEGO DE VELÁZQUEZ, WHICH CAN NOW BE SEEN AT THE PRADO MUSEUM IN MADRID.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

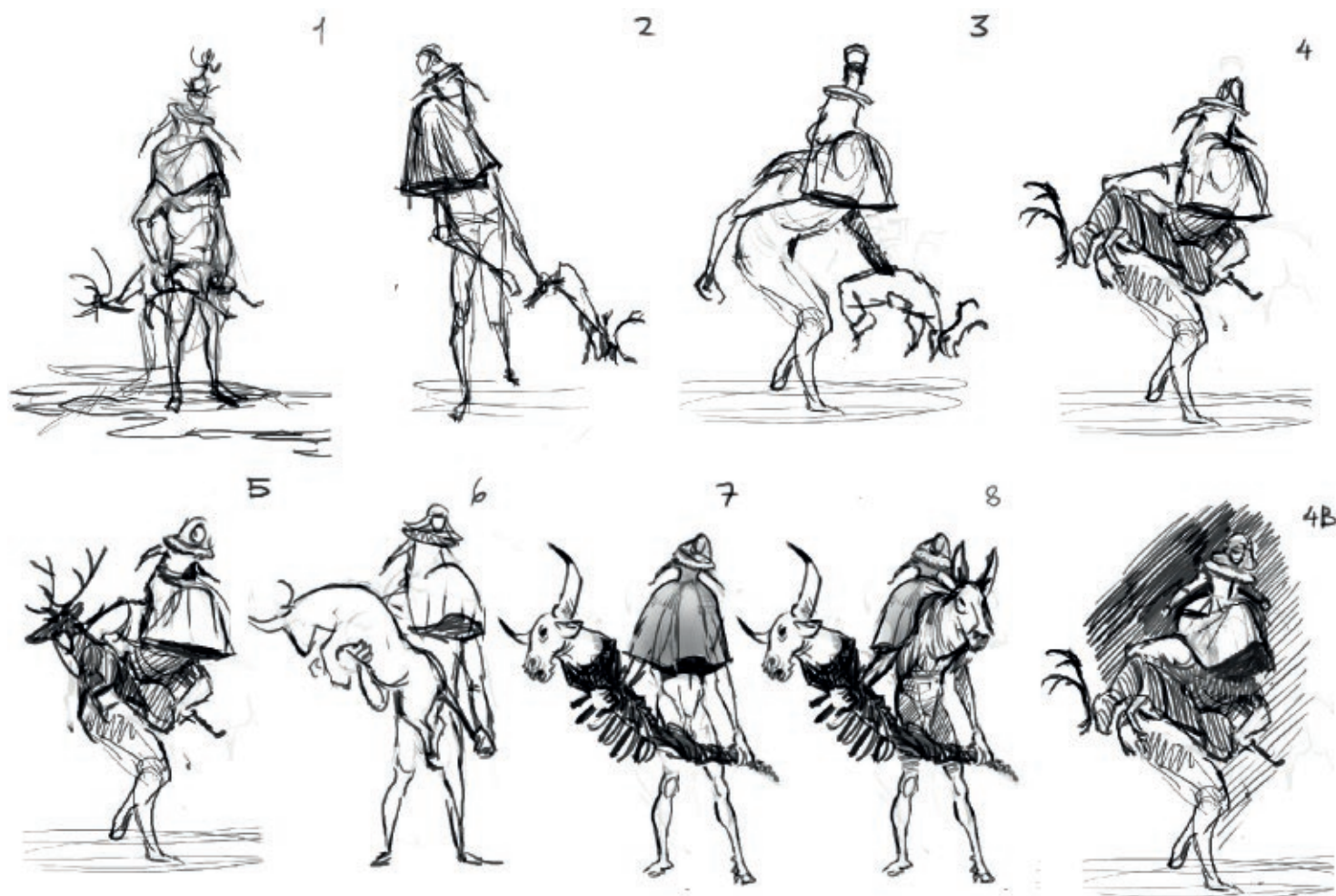
Estas temibles criaturas fueron fruto de la combinación de diferentes ideas. Por un lado, una de las imágenes más iconográficas de la historia del cine: la escena del monstruo y la niña de la película *Frankenstein* de James Whale (1931). Por otro, para la niña nos basamos en la obra maestra del Siglo de Oro español *Las Meninas*, del sevillano Diego de Velázquez (s. XVII), concretamente en la imagen de la infanta Margarita de Austria que, con su ancha falda, cubre el rostro del gigante que la lleva a hombros y le ordena cuándo debe atacar usando el cadáver de un ciervo como temible arma.

“

OTRO CUADRO QUE INSPIRÓ ESTE ENEMIGO ES *CABEZA DE VENADO*, TAMBIÉN DE DIEGO DE VELÁZQUEZ, QUE PUEDE CONTEMPLARSE ACTUALMENTE EN EL MUSEO DEL PRADO DE MADRID.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

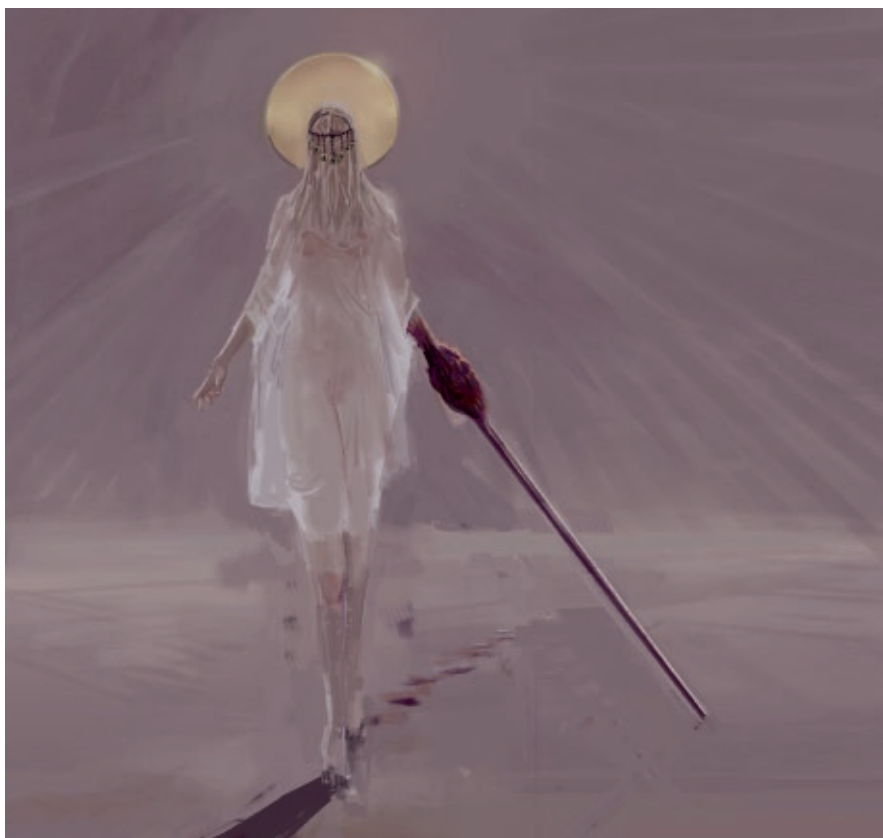




TIZONA

The appearance of this spectral character is inspired by the mantilla and the comb, old Spanish female garments, which are still seen today during Holy Week and other traditional folk events.

El aspecto de este personaje espectral está inspirado en la mantilla y la peineta, antiguas prendas femeninas españolas que siguen viéndose actualmente en la Semana Santa y otros eventos populares tradicionales.



DAMNED CONDENADOS

This group of enemies was the first we designed to create an adversary that launched projectiles. The inspiration came from the violent and cruel stonings mentioned in the Bible. The twist to this concept was that it was the same inmates that dug up and threw the rocks.

“

AFTER WORKING ON DIFFERENT SKETCHES OF THIS ENEMY, WE REALIZED THAT IT WAS MUCH MORE INTERESTING BECAUSE HE WAS COMPOSED OF SEVERAL CHARACTERS AT THE SAME TIME, WHICH WOULD GIVE HIM A UNIQUE PERSONALITY WITHIN THE GAME.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Este grupo de enemigos fue el primero que diseñamos para crear un adversario que lanzara proyectiles. La inspiración vino de las violentas y crueles lapidaciones que se mencionan en la Biblia. La vuelta de tuerca a este concepto consistió en que fuesen los mismos reos los que se desenterraran y lanzaran las rocas.

“

DESPUÉS DE TRABAJAR EN DIFERENTES BOCETOS DE ESTE ENEMIGO NOS DIMOS CUENTA DE QUE ERA MUCHO MÁS INTERESANTE QUE ESTUVIESE COMPUESTO DE VARIOS PERSONAJES AL MISMO TIEMPO, LO CUAL LE OTORGARÍA UNA PERSONALIDAD ÚNICA DENTRO DEL JUEGO.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



HEADLESS CHAMBERLAIN

CHAMBELÁN DECAPITADO

The design of this head launcher is composed of several very characteristic elements such as the gola or gorguera, a garment used by the important members of the aristocracy and the political and cultural life of Spain in the 16th and 17th centuries. The headless creature holds a velvet cushion based on those used at that time to carry valuable relics.

The heads of children with golas are based on the cherubs in the painting of the *Immaculate Conception* (1662) by the famous Spanish painter Murillo.

Este diseño del lanzador de cabezas está compuesto de varios elementos muy característicos, tales como la gola o gorguera, prenda utilizada por los personajes importantes de la aristocracia, política o la cultura en la España de los siglos XVI y XVII. La criatura sin cabeza sujeta un cojín de terciopelo basado en los utilizados en esa época para portar valiosas reliquias.

Las cabezas de niños con golas están basadas en los querubines del cuadro de la *Inmaculada Concepción* (1662) del célebre pintor español Murillo.



MORTUORIA

The design of these explosive skulls with bandaged faces is based on the relics of the skulls of the martyrs of the Tebana Legion: Roman soldiers who fought in Egypt, converted to Christianity and ended up being executed in the 3rd century A.D.

El diseño de estas calaveras explosivas de rostros vendados está basado en las reliquias de los cráneos de los mártires de la Legión Tebana: soldados romanos que combatieron en Egipto, se convirtieron al cristianismo y acabaron siendo ejecutados en el Siglo III d. C.

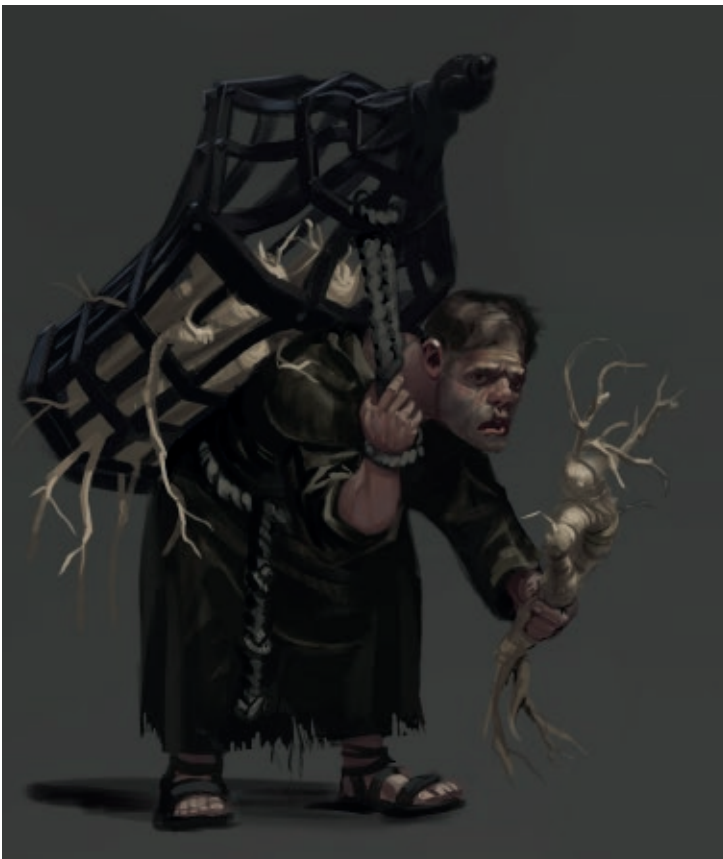
MONFRAKE MONFRÁGORA

This fun character is inspired by the character of Salvatore, from the novel *The Name of the Rose* (*Il nome della rosa*, 1980) by the Italian Umberto Eco, who in the 1986 film of the same name is played superbly by Ron Perlman.

For the trap left by this humpback hump on the ground we came up with the use of the mandrake root, because during the Middle Ages in Spain it was associated with its use by the witches for their mysterious rituals and ointments. As the bulb grows in ways that frequently remind us of the human figure, it is recurring in many legends and superstitions. It is an element that also appears in our previous game: the Victorian horror adventure *The Last Door*.

Este divertido personaje está inspirado en el personaje de Salvatore de la novela *El Nombre de la Rosa* (*Il nome della rosa*, 1980) del italiano Umberto Eco, que en la película del mismo nombre de 1986 está interpretado por un inolvidable Ron Perlman.

Para la trampa que deja en el suelo este huido jorobado se nos ocurrió utilizar la raíz de mandrágora, pues durante la Edad Media en España se asociaba a su uso por las brujas para sus misteriosos rituales y ungüentos. Como el bulbo crece en formas que recuerdan frecuentemente a la figura humana, es recurrente en muchas leyendas y supersticiones. Es un elemento que aparece también en nuestro anterior juego: la aventura de terror victoriana *The Last Door*.



BELLIDO

For this deadly enemy we gave a new use to the typical Andalusian ceramic pottery, which, this time, would be used as a weapon covered with thorns and full of poison. In addition, we designed a skirt based on the famous flamenco dresses that can be seen in many traditional fairs in Southern Spain.

Para esta mortífera enemiga le dimos un nuevo uso a los típicos botijos andaluces de cerámica, que, esta vez, se usarían como arma arrojadiza cubierta de espinos y llena de veneno. Además, diseñamos para su vestimenta una falda basada en los famosos trajes de flamenca que pueden verse en muchas ferias tradicionales del sur de España.

CRUCIFIED CRUCIFICADA

He was one of the first enemies of *The Penitent One* that we designed for the game. It is inspired by the illustration entitled *Cristo Mal* by the Canarian humorist and cartoonist Miguel Noguera. Instead of a cross, after many tests, we decided that the naked creature would carry a statue and that it would be used as a weapon of dreaded power

Fue uno de los primeros enemigos de *Penitente* que diseñamos para el juego. Está inspirado por la ilustración titulada *Cristo Mal* del humorista y dibujante canario Miguel Noguera. En lugar de una cruz, después de muchas pruebas, decidimos que lo que cargara la desnuda criatura fuera una estatua y que la utilizara como arma de temida contundencia.



“

THAT PIECE OF SCULPTED STONE WOULD HAVE TO MOVE, SWING AND ROTATE ON ALL AXES. IT WAS A LONG WORK, FULL OF CHANGES AND ITERATIONS, TO ENSURE THAT HIS ATTACK WITH THE STATUE HAD THE APPROPRIATE POWER. THROUGHOUT HIS CREATION PROCESS, I COULD ONLY STAND IN SOLIDARITY WITH THAT POOR TORTURED SOUL THAT SHARED THE SAME WEIGHT ON OUR SHOULDERS.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”

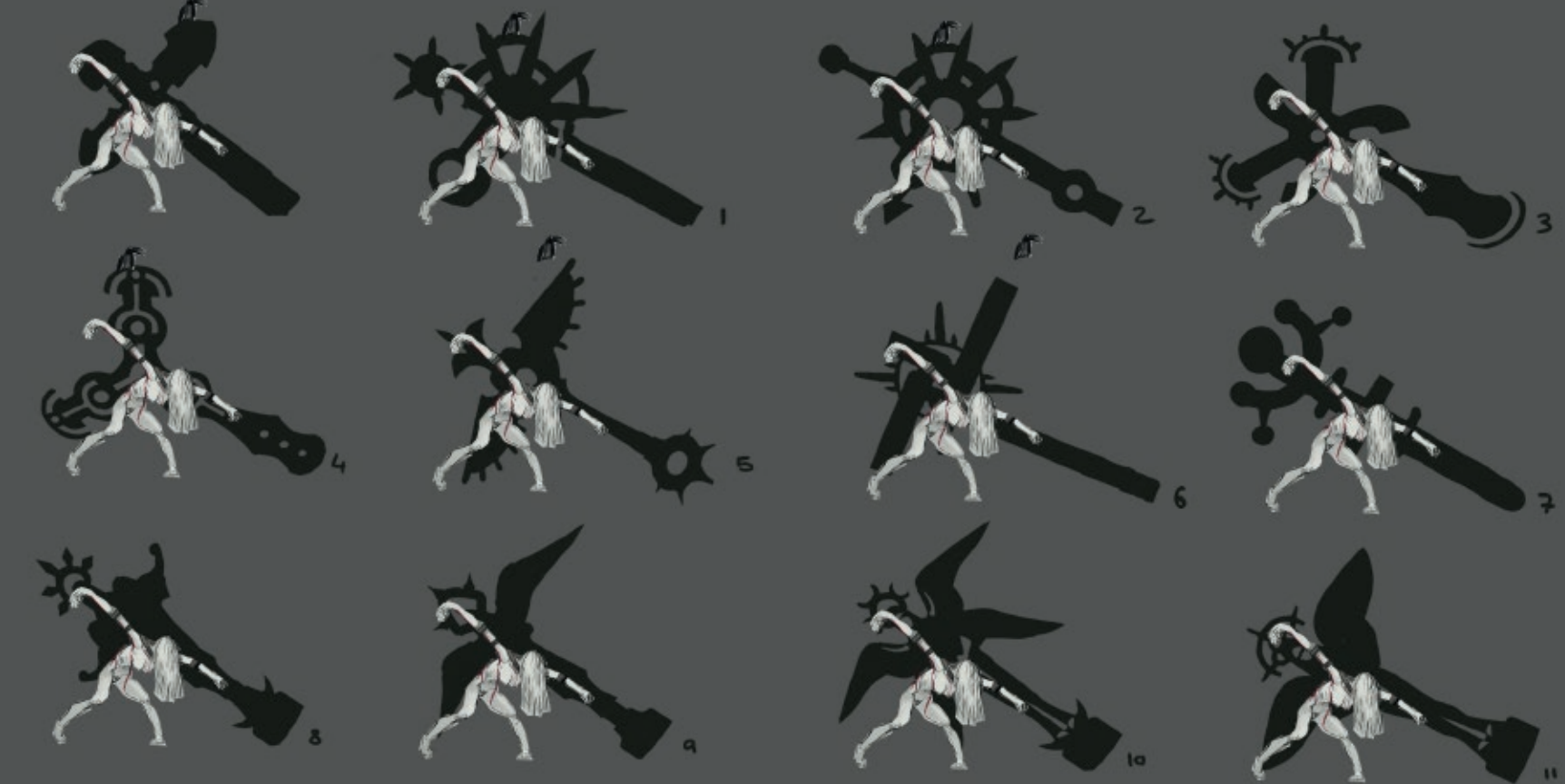
“

AQUEL TROZO DE PIEDRA ESCULPIDA TENDRÍA QUE MOVERSE, OSCILAR Y ROTAR EN TODOS LOS EJES. SUPUSO UN LARGO TRABAJO, LLENO DE CAMBIOS E ITERACIONES, PARA CONSEGUIR QUE SU ATAQUE CON LA ESTATUA TUVIERA LA CONTUNDENCIA ADECUADA. DURANTE TODO SU PROCESO DE CREACIÓN NO PUDE SINO SOLIDARIZARME CON AQUELLA POBRE ALMA TORTURADA QUE COMPARTÍA EL MISMO PESO SOBRE NUESTROS HOMBROS.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”





“

A SKETCH OF THIS ENEMY WAS MADE IN WHICH A CARRION BIRD WAS PERCHED ON THE CROSS. THE BIRD FLEW OUT EVERY TIME THE ENEMY MADE AN ATTACK, AND REMAINED CALM ON ITS PERCH FOR THE REST OF THE CYCLE OF ITS WALKING ANIMATION. IN ROMAN TIMES IT WAS COMMON THAT THE BODIES OF THOSE CONDEMNED TO CRUCIFIXION WERE NOT REMOVED AFTER THEIR DEATH, BUT INSTEAD SERVED AS FOOD FOR ALL KINDS OF CARRION BIRDS.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

“

SE REALIZÓ UN BOCETO DE ESTE ENEMIGO EN EL QUE UN AVE DE CARROÑA ESTABA POSADA SOBRE LA CRUZ. EL AVE SALÍA VOLANDO CADA VEZ QUE EL ENEMIGO HACÍA UN ATAQUE Y PERMANECÍA TRANQUILA SOBRE SU PERCHA DURANTE EL RESTO DEL CICLO DE SU ANIMACIÓN DE ANDAR. EN LA ÉPOCA ROMANA, ERA COMÚN QUE LOS CUERPOS DE LOS CONDENADOS A CRUCIFIXIÓN NO FUESEN RETIRADOS TRAS SU MUERTE, SINO QUE SIRVIESEN DE ALIMENTO A TODO TIPO DE CARROÑEROS.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



SHIELDMAIDEN

DONCELLA ESCUDERA



ENRAGED PILGRIM

PEREGRINO ENAJENADO

For the wheel that this enemy carries as a heavy weapon we are inspired by the classic ochre wheels of the Andalusian carriages.

Para la rueda que lleva este enemigo como arma pesada nos inspiramos en las ruedas ocre clásicas de los carruajes andaluces.



LAMENTO FUNDIDO

“

ALTHOUGH ORIGINALLY THIS ENEMY WAS JUST WAX, WE THOUGHT IT WOULD MOVE SIMILARLY TO SOMEONE WHO CRAWLS THROUGH THE MUD, SO IT WAS NOT DIFFICULT TO FIND REFERENCES TO COMPETITIONS, EVENTS AND PARTIES WITH CLAY AS THE PROTAGONIST. IT WAS INEVITABLE THAT WE WOULD MAKE A VARIATION THAT WAS MUD INSTEAD OF WAX.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

“

AUNQUE ORIGINARIAMENTE ESTE ENEMIGO ERA SOLO DE CERA, PENSAMOS QUE SE MOVERÍA DE FORMA SIMILAR A ALGUIEN QUE SE ARRASTRA POR EL BARRO, DE MODO QUE NO FUE DIFÍCIL ENCONTRAR REFERENCIAS DE COMPETICIONES, EVENTOS Y FIESTAS CON ESTE ELEMENTO COMO PROTAGONISTA. ERA INEVITABLE QUE HICIÉSEMOS UNA VARIACIÓN QUE FUESE DE BARRO EN VEZ DE CERA.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”





SEPULCRO ERRANTE & SEPULCRO INSOMNE

These two stone golems are inspired by the tombs of the kings Isabel I of Castile and Fernando II of Aragon, built in the 16th century and found in the Royal Chapel of Granada.

Estos dos gólems de piedra están inspirados en los sepulcros de los reyes Isabel I de Castilla y Fernando II de Aragón contruidos en el siglo XVI y que se encuentran en la Capilla Real de Granada.

WAKEFUL ALCOVE HORNACINA DESPIERTA

“

ALTHOUGH THE USUAL THING IS THAT THE IMAGES AND RELIGIOUS ALTARS ARE POLYCHROME, SOMETIMES YOU CAN FIND ONE THAT IS NOT, AND IT IS BEAUTIFUL TO CONTEMPLATE THE GRAIN AND THE COLORS OF THE WOOD.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

“

A PESAR DE QUE LO HABITUAL ES QUE LAS IMÁGENES Y ALTARES RELIGIOSOS ESTÉN POLICROMADOS, A VECES SE PUEDE ENCONTRAR ALGUNO QUE NO LO ESTÉ Y ES BELLO CONTEMPLAR LA VETA Y LOS COLORES DE LA MADERA AL NATURAL.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



SISTER OF THE CHARRED VISAGE

HERMANA DE LA FAZ DENEGRIDA

The nuns' designs for the Convent of the Charred Visage had to reflect the most important characteristics of their rule, such as the golden mask and their robe. In addition, we add as a weapon a censer full of boiling oil that they drag and protrude from the arms of other mysterious creatures locked in eternal suffering and that we never see.

“

AT FIRST, THE PROPORTIONS OF THESE CHARACTERS' CLOTHES MIGHT SEEM STRANGE, BUT THEY WERE JUSTIFIED: THEY WALKED ON STILTS AND MADE IT DIFFICULT FOR THEM TO SEE NOT ONLY THE MASK THEY WERE WEARING, BUT ALSO THE CLOTH RACK THAT WAS UNDER IT. AT THAT STAGE OF THE PROJECT WE WERE STILL DECIDING TO WHAT EXTENT FANTASY WAS GOING TO BE FEATURED IN THE WORLD OF BLASPHEMOUS.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Los diseños de las monjas para el Convento de la Faz Denegrida debían comunicar las características más importantes de su regla, tales como la máscara dorada y su hábito. Además, les añadimos como arma un incensario lleno de aceite hirviendo que van arrastrando y del que sobresalen los brazos de otras misteriosas criaturas encerradas en eterno sufrimiento y que nunca llegamos a ver.

“

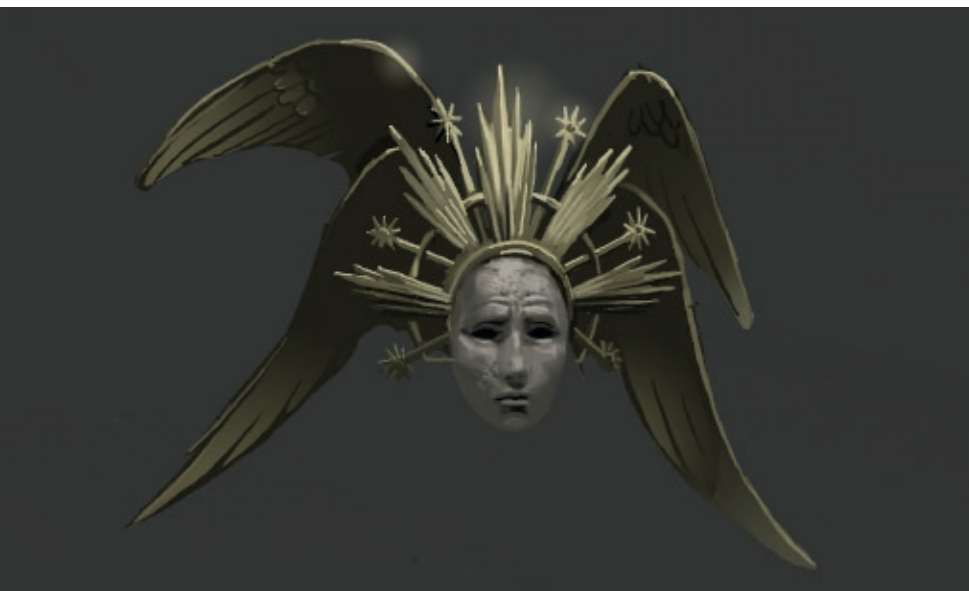
EN UN PRINCIPIO LAS PROPORCIONES DE LAS ROPAS DE ESTOS PERSONAJES PODRÍAN PARECER EXTRAÑAS, PERO ESTABAN JUSTIFICADAS: CAMINABAN SOBRE ZANCOS Y TANTO LA MÁSCARA QUE LLEVABAN COMO LA REJILLA DE TELA QUE HABÍA BAJO ESTA LES DIFICULTABA LA VISIÓN. EN ESA FASE DEL PROYECTO TODAVÍA ESTÁBAMOS DECIDIENDO HASTA QUÉ PUNTO LA FANTASÍA IBA A PARTICIPAR EN EL MUNDO DE BLASPHEMOUS.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



SERAPH SERAFIN



WINGED FACE ROSTRO ALADO

The heads of these flying beings are inspired by the mortuary masks that were used in ancient Rome and in the Egypt of the pharaohs. These masks were made with materials such as resin or wax and managed to reproduce a faithful copy of the deceased's face. This custom spread in the Middle Ages all over Europe and intensified in the eighteenth and nineteenth centuries. There are many historical figures that have been preserved by means of this kind of post mortem replicas of their faces, such as William Shakespeare (17th century), Beethoven (19th century), and even Alfred Hitchcock (20th century), among many others.

CHAINED SERAPH SERAFIN ENCADENADO



Las cabezas de estos seres voladores están inspiradas en las máscaras mortuorias que se utilizaban en la antigua Roma y en el Egipto de los faraones. Estas máscaras se hacían con materiales como resinas o ceras y conseguían reproducir una copia fiel del rostro del difunto. Esta costumbre se difundió en la Edad Media en Europa y se intensificó en los siglos XVIII y XIX. Son muchos los personajes históricos a los que se les ha realizado este tipo de réplicas *post mortem* de sus rostros, como William Shakespeare (s. XVII), Beethoven (s. XIX), e incluso Alfred Hitchcock (s. XX), entre tantos otros.



SPEAR OF THE CATHEDRA LANZA DE LA CÁTEDRA

“

THIS ENEMY COMBINES, ON THE ONE HAND, A DESIGN OF CLOTHING THAT IS SIMILAR TO THOSE OF A BISHOP AND, ON THE OTHER, THOSE OF A PICADOR (BULLFIGHTING TERM REFERRING TO THE BULLFIGHTER WHO IS ARMED WITH A PICA OR SPEAR). BUT INSTEAD OF RIDING, HE IS ON AN ORNATE WOODEN CHAIR THAT SITS ON AN INVISIBLE BEARER COVERED BY A LONG LOOM.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

“

ESTE ENEMIGO COMBINA, POR UN LADO, UN DISEÑO DE ROPAJES QUE RECUERDA A LOS DE UN OBISPO Y, POR OTRO, A LOS DE UN PICADOR (TÉRMINO DE LA TAUROMAQUIA REFERENTE AL TORERO QUE VA ARMADO CON UNA PICA O LANZA), PERO QUE, EN VEZ DE IR A CABALLO, VA SOBRE UNA ORNAMENTADA SILLA DE MADERA QUE SE ASIENTA SOBRE UN PORTADOR INVISIBLE CUBIERTO POR UN LARGO TELAR.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



AMARGURA

Possibly this creature was the most striking of the first group of enemies we designed. We rely for this on the solid and beautiful structures of golden ornaments of the steps of the Sevillian processions, changing several of its elements, since it would be a monstrous creature that would carry the weight of that structure chained to its deformed back.

Posiblemente esta criatura fuera la más llamativa del primer grupo de enemigos que diseñamos. Nos basamos para ello en las sólidas y bellas estructuras de ornamentos dorados de los pasos de las procesiones sevillanas cambiando varios de sus elementos, ya que sería una criatura monstruosa la que llevaría el peso de dicha estructura encadenada a su deformado dorso.



PERCHERÓN

With the intention of covering the head of these jumping beings and thus dispossessing them of human traits, we are inspired by the jaeces or mosqueros: the colorful harnesses and decorations that the horses carry in the different Andalusian fairs, like, for example, in the Feria de Abril of Sevilla.

Con intención de cubrir la cabeza de estos saltarines seres y así desposeerles de rasgos humanos, nos inspiramos en los jaeces o mosqueros: los coloridos arneses y decoraciones que llevan los caballos en las diferentes ferias andaluzas, como, por ejemplo, en la Feria de Abril de Sevilla.

BLAZING ICON

ÍDOLO ARDIENTE



ASERRADO & CARTHOS

For the appearance of one of the enemies whose combat mechanics is to launch deadly projectiles, we are inspired by one of the most terrible tortures in history: the saw. This enemy of The Penitent One would represent a victim of this torture that comes alive while still being divided in two, and it is the saw itself that is launched as a projectile.

To create a variation of this enemy for the area called the Library of Denied Words, we rely on the togas of the Carthusian monks that can be seen, for example, in the painting *St. Hugh in the Carthusian Refectory* (17th century) by Francisco de Zurbarán.

Para el aspecto de uno de los enemigos cuya mecánica de combate es la de lanzar mortíferos proyectiles, nos inspiramos en una de las más terribles torturas en la historia: la sierra. Este enemigo de Penitente representaría a una víctima de esta tortura que cobra vida estando aún dividida en dos y es la misma sierra la que lanza como proyectil.

Para crear una variación de este enemigo para la zona llamada Biblioteca de las Palabras Negadas nos basamos en las togas de los monjes cartujos que pueden verse, por ejemplo, en la pintura *San Hugo en el refectorio de los Cartujos* (s. XVII) de Francisco de Zurbarán.



CUSTODIAN OF THE STAINED GLASS

CUSTODIO DE LA VIDRIERA



LUNATIC DEMENTE

For the design of this prisoner that is full of rage we use shackles made of iron and gold to represent that it is more than metal that keeps his captivity.

En el diseño de este prisionero lleno de rabia, usamos como grilletes unas manos forjadas de hierro y oro para representar que es algo más que el metal lo que mantiene su cautiverio.

RESTLESS BONES

HUESOS INQUIETOS





LAZARINO & PREGONERO

CAPTIVE IN THE CANVAS CAUTIVA DEL LIENZO

“

THE DESIGN OF THIS ENEMY IS INSPIRED BY DIFFERENT EXISTING PAINTINGS OF JUDITH, AN OLD TESTAMENT CHARACTER WHO, HIS CITY BEING UNDER SIEGE, ENTERS THE ENEMY CAMP AND SEDUCES AND INTOXICATES THE ASSYRIAN GENERAL HOLOFERNES TO END UP CUTTING OFF HIS HEAD WITH HIS OWN SWORD WHILE HE SLEEPS. HIS DRESS IS SIMILAR TO WHAT CAN BE SEEN IN THE PAINTING *JUDITH WITH THE HEAD OF HOLOFERNES* BY CRISTOFANO ALLORI, PAINTED IN 1613.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

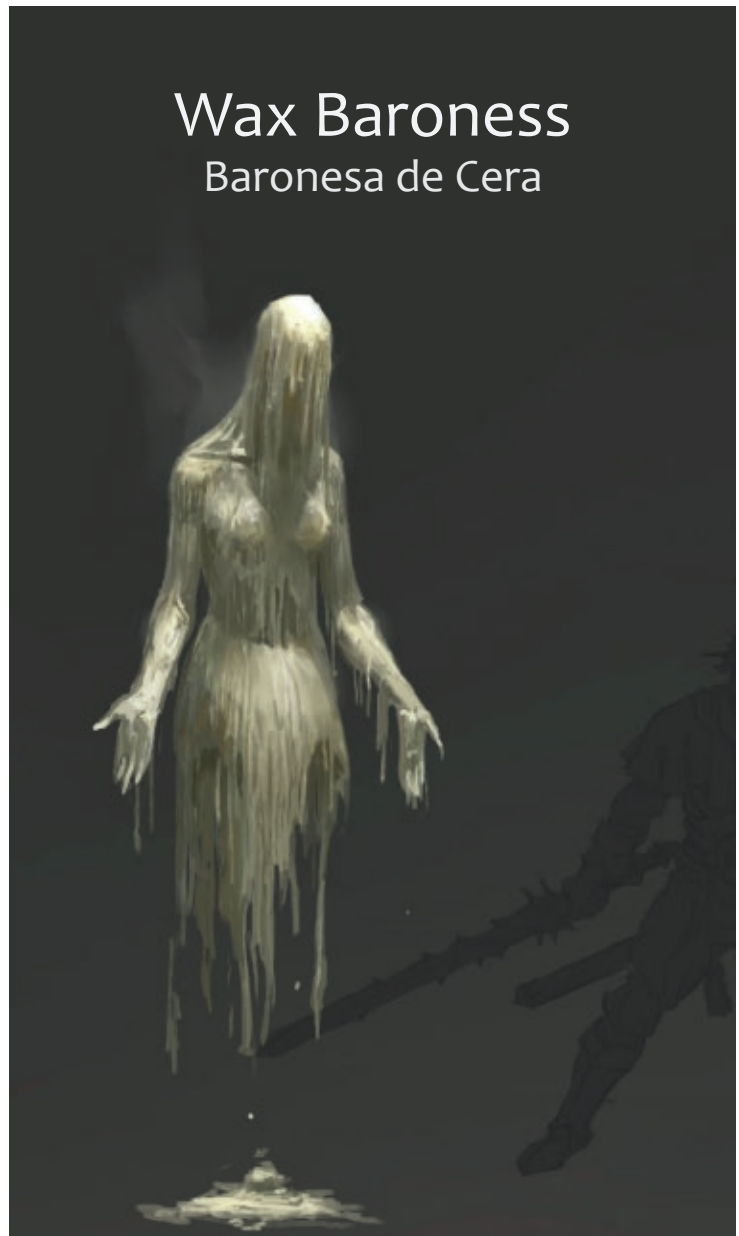
”

“

EL DISEÑO DE ESTE PERSONAJE ESTÁ INSPIRADO EN DIFERENTES PINTURAS EXISTENTES SOBRE JUDITH, PERSONAJE DEL ANTIGUO TESTAMENTO QUE, UNA VEZ QUE SU CIUDAD SE ENCUENTRA BAJO ASEDIO, SE INTRODUCE EN EL CAMPAMENTO ENEMIGO. ALLÍ, SEDUCE Y EMBRIAGA AL GENERAL ASIRIO HOLOFERNES PARA ACABAR POR CORTARLE LA CABEZA CON SU PROPIA ESPADA CUANDO ESTE DUERME. SU VESTIMENTA ES SIMILAR A LA QUE PUEDE CONTEMPLARSE EN EL CUADRO DE *JUDITH CON LA CABEZA DE HOLOFERNES* DE CRISTOFANO ALLORI, PINTADO EN 1613.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”





PHALARIS FALARIS

For the helmet of this enemy we are inspired by an infamous instrument of torture that was devised in ancient Rome and subsequently rescued by the Inquisition. This is the terrible Falaris Bull, a hollow bronze figure in the shape of a bull where the convicts were introduced to subsequently light a bonfire underneath. This turned its interior into a horrible furnace whose deadly temperatures caused its victims an unimaginable suffering, to such an extent that their horrible screams came out through the holes of the bull's nose making it seem as if it were mooing. Legend has it that Falaris, the tyrant of Agrigento (Sicily), from the 1st century B.C., executed Perilo, the inventor of the bull himself, when he presented his atrocious instrument.

In addition, as the bull is the animal most associated culturally with Andalusia (and Spain), we add some elements of bullfighting, except with some differences, so this time it is the man who has banderillas stuck in his back (adorned harpoons that are nailed to the backs of bulls during the bullfight). These banderillas are extracted by himself to throw them as projectile weapons and, in addition, partially cover his naked body with embroideries typical of bullfighter's light suits.

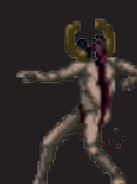
Para el yelmo de este enemigo nos inspiramos en un infame instrumento de tortura histórico que fue ideado en la antigua Roma y, posteriormente, rescatado por la Inquisición. Se trata del terrible Toro de Falaris, una figura hueca de bronce con forma de toro donde se introducía a los condenados para, a continuación, encender una hoguera debajo. Esto convertía su interior en un horrible horno cuyas mortales temperaturas provocaban a sus víctimas un inimaginable sufrimiento, de tal forma que sus horribles gritos salían por los orificios del morro del toro haciendo parecer que mugía. Cuenta la leyenda que Falaris, el tirano de Agrigento (Sicilia) en el siglo I a. C., ejecutó a Perilo, el propio inventor del toro, cuando este le presentó su atroz instrumento.

Además, como el toro es el animal internacional y culturalmente más asociado con Andalucía (y España), le añadimos algunos elementos de la tauromaquia, salvo que con usos distintos. Esta vez es el hombre el que tiene en su espalda banderillas (adornados arpones que son clavados en los lomos de los toros durante los ruedos) para después extraerlas y lanzarlas él mismo como armas proyectiles. Además, cubre parte de su cuerpo desnudo con bordados típicos de los trajes de luces de los toreros.





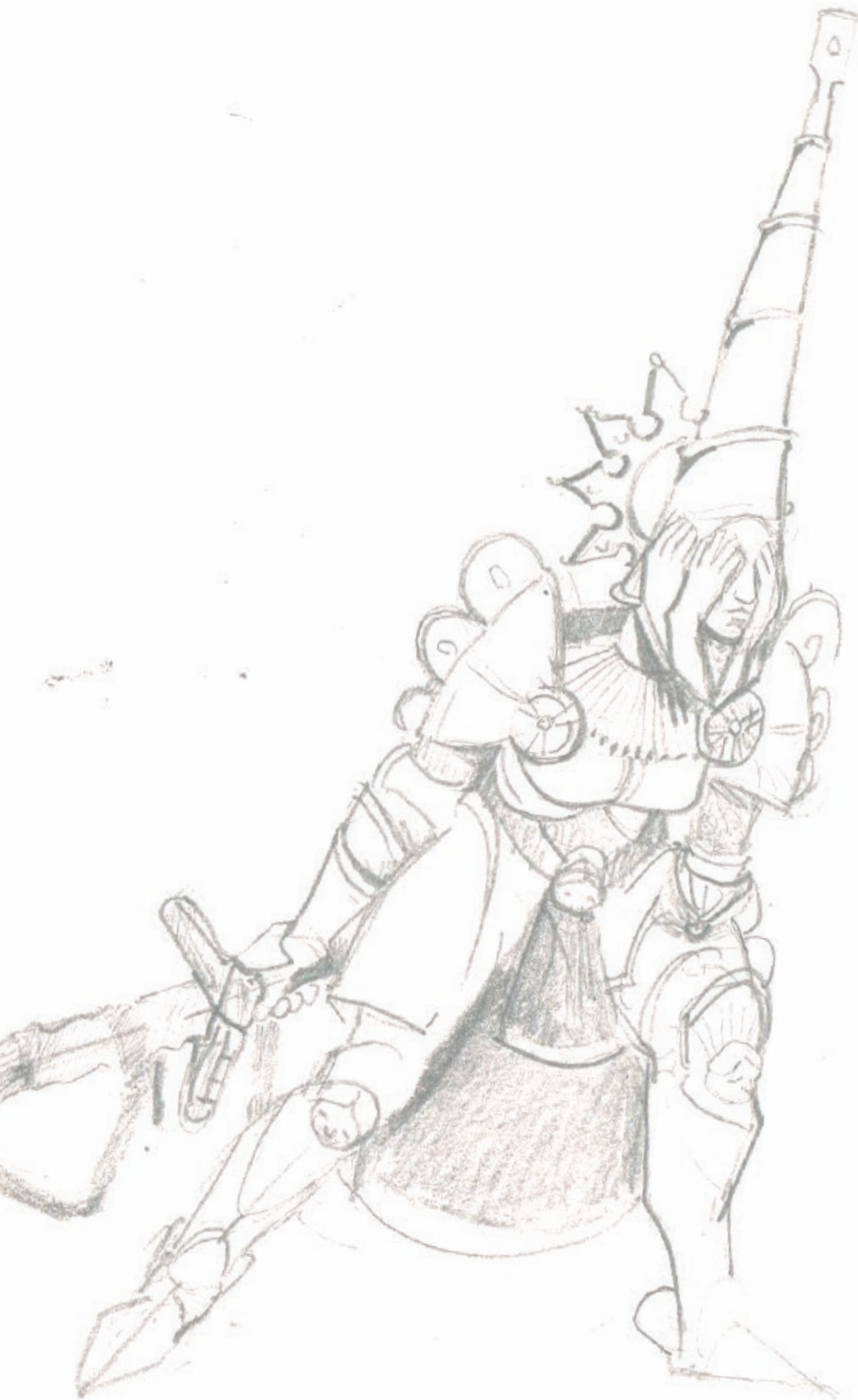






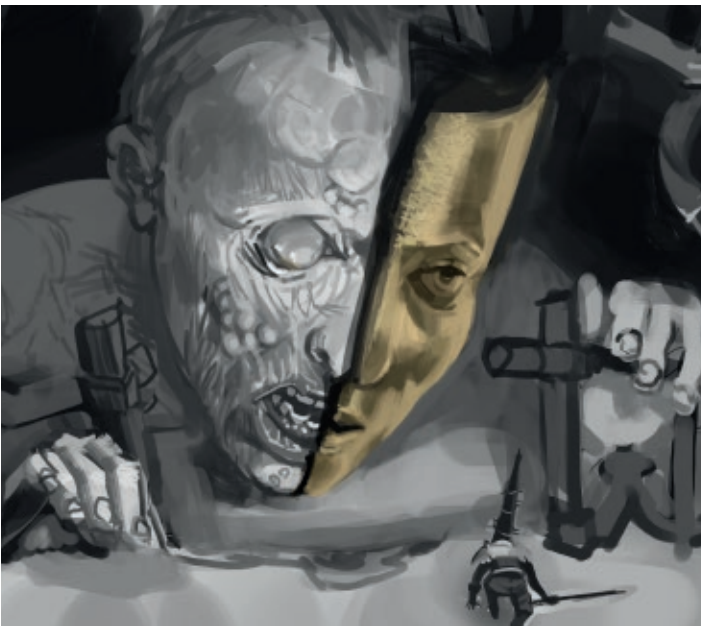
CREATING THE BOSSES

CREANDO A LOS BOSSES



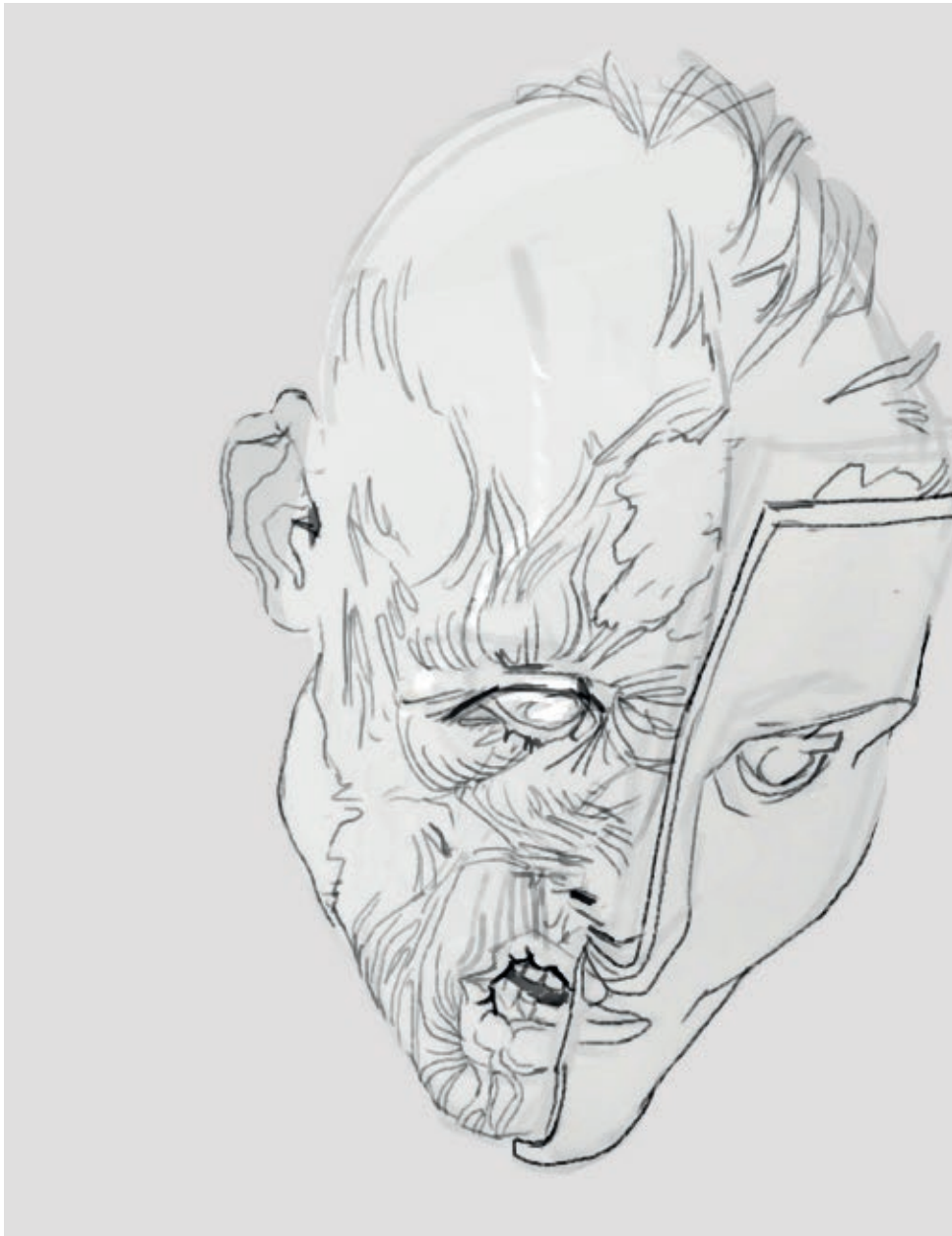
OUR LADY OF THE CHARRED VISAGE

NUESTRA SEÑORA DE LA FAZ DENEGRIDA



This enormous, terrifying creature is inspired by one of the most famous and exciting legends of medieval Seville: the legend of María Coronel (14th and 15th centuries). It tells how this pious and beautiful aristocrat was harassed by King Pedro I, known as "The Cruel," who wanted her as a lover, and how, one night when the king was about to take her by force to the Alcázar, she fled and ended up hiding in the convent of Santa Clara de Sevilla to take the habits. The insistent king finally found her, but she, eventually escaping this harassment, went to the kitchen of the convent and poured boiling oil on her face and chest. The king would never chase her again.

Esta terrorífica y enorme criatura está inspirada en una de las leyendas más famosas y apasionantes de la Sevilla medieval: la leyenda de María Coronel (s. XIV y XV). En ella se cuenta cómo esta piadosa y bella aristócrata era acosada por el rey Pedro I, llamado «El Cruel», que la quería como amante, y cómo, una noche en la que el rey se disponía a llevársela por la fuerza al Alcázar, ella huyó y acabó ocultándose en el convento de Santa Clara de Sevilla para tomar los hábitos. El insistente rey terminó por encontrarla, pero ella, para librarse finalmente de este acoso, se dirigió a las cocinas del convento y vertió aceite hirviendo sobre su rostro y su pecho. El rey nunca más volvería a perseguirla.



*"I can feel Our Lady
between these walls. I can
feel her warmth, for her
face still burns, a reminder
of her sacrifice and ours.
The pain, the cold and the
burn are our Rules."*

Anonymus

*"Siento a Nuestra Señora
entre estos muros. Siento
su calor, pues su rostro
sigue quemándose,
recordándole su sacrificio
y el nuestro. El dolor, el
frío y la quemadura son
nuestras Reglas."*

Anónimo

María Coronel was the founder of the Convent of Santa Inés and, when she died, she was buried in her church. It is said that, during the reforms of the convent in the 16th century, they found their coffin and discovered that Doña María's body was in an inexplicably incorrupt state. Today, its glass tomb can be visited in the church of Santa Inés in Seville.

In *Blasphemous* we create the Convent of Our Lady of the Charred Visage, where, in order to belong to the congregation, it is necessary to burn your face with boiling oil and hide what is left of it behind a golden mask. The cruelty of the Sorrowful Miracle turned the Lady into a giant, monstrous being whose facial burns never heal or stop burning, thus melting her golden mask.

María Coronel fue la fundadora del Convento de Santa Inés y, al morir, fue enterrada en su iglesia. Se dice que, durante las reformas del convento en el siglo XVI, encontraron su ataúd y descubrieron que el cadáver de Doña María estaba en un estado inexplicablemente incorrupto. Hoy en día, su tumba de cristal puede visitarse en la iglesia de Santa Inés en Sevilla.

En *Blasphemous* creamos el Convento de Nuestra Señora de la Faz Denegrida, donde, para pertenecer a la congregación, es obligado quemarse el rostro con aceite hirviendo y ocultar lo que queda de él tras una máscara de oro. La crueldad de El Milagro Doloroso convirtió a La Señora en un ser gigante y monstruoso cuyas quemaduras faciales nunca sanan ni dejan de arder, lo que derrite, así, su máscara de oro.







TEN PIEDAD

It was the first boss design we did for the game and it turned out to be one of the most important works when laying the foundations of the artistic direction and the general tone of *Blasphemous*. The idea of mixing, as a collage, elements of culture and folklore (in many cases, clearly recognizable) taking them out of their usual context, was our guide to achieve the impact we were looking for. We rely on *The Pity* (*Pietà*) of Michelangelo to design this creature made of braided flesh and roots that rests on the arms of the Lady, a monstrous being whose body is covered with nails and its head is the skull of a horse with twisted goat horns. Only when the creature is asleep, the man who was once aware becomes awake within the dream of the monster in which he is a prisoner.

The name of Ten Piedad, which we kept in Spanish without English translation, was devised as a tribute to the work of Michelangelo.

“

THIS DESIGN WAS THE FIRST WHERE THE THEME OF THE ROOTS WAS EXPLORED, WHICH ENDED UP BEING RECURRENT IN MANY OF THE LATER DESIGNS OF THE GAME AND THAT REPRESENTED HOW THE MIRACLE EXTENDS, TWISTS AND, STEP BY STEP, CORRUPTS EVERYTHING HE TOUCHES.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”

Fue el primer diseño de *boss* que hicimos para el juego y resultó ser uno de los trabajos más importantes a la hora de sentar las bases de la dirección artística y el tono general de *Blasphemous*. La idea de mezclar, a modo de *collage*, elementos de la cultura y el folclore (en muchos casos, claramente reconocibles) sacándolos del contexto habitual fue nuestra guía para conseguir el impacto que buscábamos. Nos basamos en la *Piedad* (*Pietà*) de Miguel Ángel para diseñar a esta criatura creada de carne y raíces trenzadas que descansa en los brazos de la Dama, un ser monstruoso cuyo cuerpo está cubierto de clavos y cuya cabeza es el cráneo de un caballo con cuernos cabríos retorcidos. Solo cuando la criatura está dormida, el hombre que alguna vez fue cobra consciencia y despierta dentro del propio sueño del monstruo en el que está prisionero.

El nombre de Ten Piedad, que mantuvimos en español sin que fuera traducido, le fue dado en claro homenaje a la obra de Miguel Ángel.

“

ESTE DISEÑO FUE EL PRIMERO DONDE SE EXPLORÓ LA TEMÁTICA DE LAS RAÍCES QUE ACABÓ SIENDO RECURRENTE EN MUCHOS DE LOS POSTERIORES DISEÑOS DEL JUEGO Y QUE REPRESENTABA CÓMO EL MILAGRO SE EXTIENDE, SE RETUERCE Y, POCO A POCO, VA CORROMPIENDO TODO QUE TOCA.

JUAN MIGUEL LÓPEZ BAREA
(CONCEPT ARTIST)

”



WARDEN OF THE SILENT SORROW
GUARDIÁN DEL LAMENTO MUDO



"I saw him approaching between the bars. I saw fire burst through his chest and scorch him. I saw fire burn again from thin air, and fuse his skin. He walks with fire, and fire with him."

Anonymus

"Vi cómo se acercaba entre las rejas. Vi como el fuego surgía de su pecho y lo calcinaba. Vi cómo el fuego aparecía de nuevo en el aire y unía su carne. Él camina con el fuego y el fuego con él."

Anónimo



QUIRCE, RETURNED BY THE FLAMES

QUIRCE, EL DEVUELTO POR LAS LLAMAS

For the penitent Quirce, we were looking for a theme related to the fire, and we designed a weapon inspired by those sentenced by the Inquisition. It consisted of a sword whose blade of fire arises from a wooden statuette in which a condemned man can be sculpted at the mercy of the flames. The penitent also wears a girdle of thick ropes, as is the tradition of many Nazarenes of the Spanish religious processions.

The thought that we can read from one of the corpses that The Penitent One finds in his trip and that makes reference to Quirce, picks up the phrase of “He walks with the fire”, an homage to the 1992 film by David Lynch *Twin Peaks: Fire Walk with Me*.

“

IF THERE IS SOMETHING THAT CHARACTERIZES QUIRCE IT IS FIRE, AND IF THERE IS SOMETHING THAT CHARACTERIZES FIRE IS THAT IT IS ONE OF THE MOST DIFFICULT ELEMENTS TO ANIMATE IN PIXEL ART. FORTUNATELY, WE HAD SOME PREVIOUS ANIMATIONS OF OUR OWN THAT HELPED US GIVE LIFE TO THE FLAMING SWORD THAT QUIRCE WIELDS.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”

Para el penitente Quirce buscamos una temática relacionada con el fuego y le diseñamos un arma inspirada en los condenados por la Inquisición. Consistió en una espada cuya hoja de fuego surge de una estatuilla de madera en la que puede verse esculpido un condenado a merced de las llamas. El penitente viste, además, una faja de gruesas cuerdas o sogas, como es tradición en muchos nazarenos de las procesiones religiosas españolas.

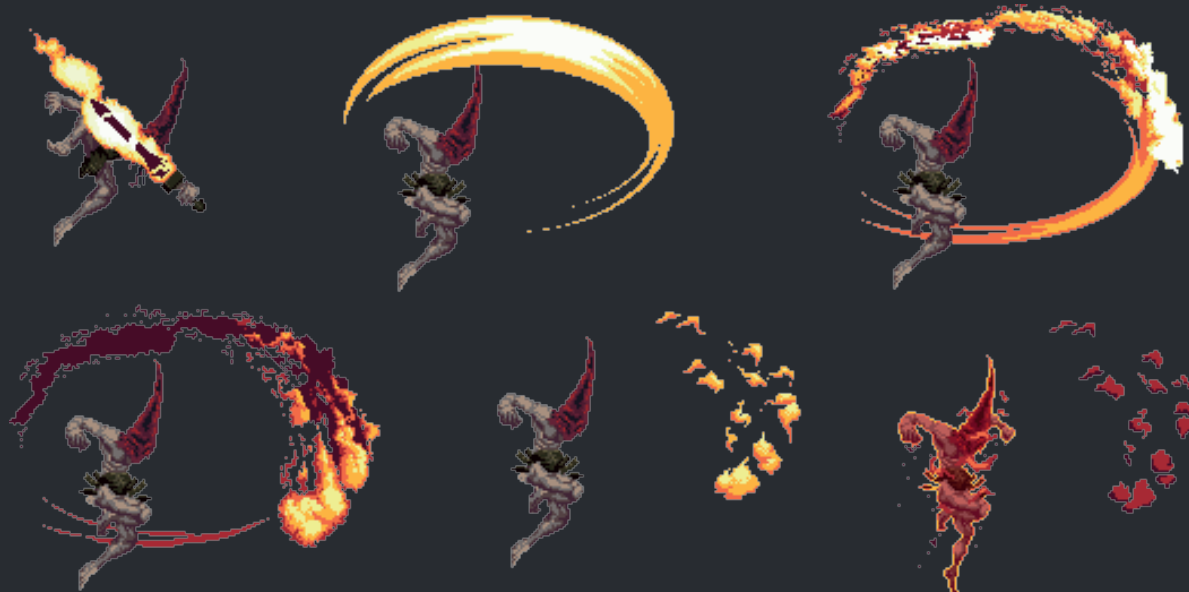
El pensamiento que podemos leer de uno de los cadáveres que Penitente encuentra en su viaje y que hace referencia a Quirce recoge la frase de «Él camina con el fuego», frase homenaje a la película de David Lynch de 1992 *Twin Peaks: Fire Walk with Me*.

“

SI HAY ALGO QUE CARACTERIZA A QUIRCE ES EL FUEGO, Y SI HAY ALGO QUE CARACTERIZA AL FUEGO ES QUE ES UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS LABORIOSOS DE ANIMAR EN PIXEL ART. AFORTUNADAMENTE, CONTÁBAMOS CON ALGUNAS ANIMACIONES ANTERIORES PROPIAS QUE NOS AYUDARON A TERMINAR DE DAR VIDA A LA ESPADA FLAMÍGERA QUE ESGRIME QUIRCE.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”





PERPETVA



“Sister of mine,
as I foretold to
you, someone is
heading towards
the forbidden
gate. Someone
who seeks
the purge and
excommunication
of all that is
sacred and rests
there.”

Esdras

“Hermana mía,
como os anuncié,
alguien se dirige
hacia la puerta
prohibida.
Alguien que
busca la purga y
la excomuni3n de
todo lo sagrado
que allí descansa.”

Esdras

ESDRAS, OF THE ANOINTED LEGION
ESDRAS, DE LA LEGI3N UNGIDA

PERPETVA & ESDRAS

The most important work for these brothers was to design their armor, those of the so-called Anointed Legion, with similar characteristics but with representative differences for both. We wanted the armor to have two main colors that were sufficiently contrasted, so we designed them so that these shades applied to the two most important materials that could be clearly seen: the red bands bathed in consecrated oils covering their bare bodies and the thick metal plates whose appearance is reminiscent of ceramics in raw whites.

El trabajo más importante en estos hermanos fue la de diseñar sus armaduras, las de la denominada Legión Ungida, con características similares pero con diferencias representativas para ambos. Quisimos que las armaduras tuvieran dos colores principales que se contrastasen suficientemente, así que las diseñamos de manera que pudieran apreciarse claramente dichos tonos aplicados a los dos materiales más importantes: por un lado, las vendas rojas bañadas en aceites consagrados cubriendo sus cuerpos desnudos y, por otro, las gruesas placas metálicas cuyo aspecto recuerda a la cerámica en blancos crudos.





SOLDIER OF THE ANOINTED LEGION
SOLDADO DE LA LEGIÓN UNGIDA

CRISANTA OF THE WRAPPED AGONY

CRISANTA DE LA AGONÍA VENDADA

Crisanta's beautiful Baroque armor is based on the ornaments and watermarks of silver and gold and the embroidered mantles of the images of the most famous Andalusian virgins. Its helmet spirals up representing miraculous scenes from the story of Cvstodia in the form of vignettes, similar to Trajan's Column in Rome, erected in 113 A.D. Also, in her mask there are two hands covering her eyes that representing her crying and her pain.

In Crisanta's original design it is apparent that she lacks an arm, which may be explained because of an early version of her story that ended up being discarded.

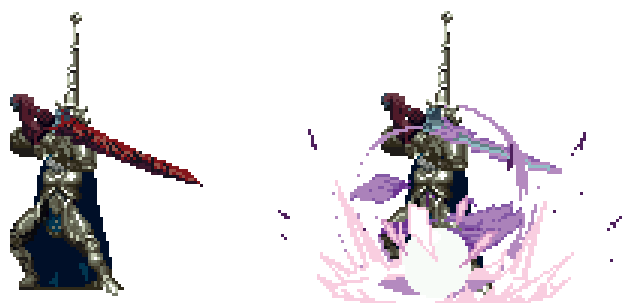
Crisanta's crimson sword is affected by the Miracle, so it is covered with bandages anointed in consecrated oils, the same as those used by the Anointed Legion, to which Esdras and Perpetva belong.

“

THE SWORD THAT CRISANTA WIELDS IS A SPECIAL AND FORMIDABLE WEAPON FOR MANY REASONS, BUT ONE OF THE MOST HIDDEN IS THAT, ALTHOUGH IT IS A WESTERN WEAPON, CUTS AND POSTURES OF KATANA WERE USED FOR MOVEMENT REFERENCES WITHIN THE KUKISHINDEN RYU HAPPO HIKEN JUTSU SCHOOL. THUS, THE ASCENDING CUT IS CALLED GYAKU KEISA GIRI AND THE DESCENDING KEISA GIRI. IN ADDITION, CRISANTA'S STANCE WHEN BLOCKING ATTACKS IS KNOWN AS KASUMI NO KAMAE.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”



La barroca y bella armadura de Crisanta está basada en los ornamentos y filigranas de plata y oro y los bordados mantos de las imágenes de las vírgenes andaluzas más célebres. Su yelmo sube en espiral representando escenas milagrosas de la historia de Cvstodia en forma de viñetas, de manera similar a la Columna de Trajano en Roma erigida en el año 113 d. C. Asimismo, en su máscara hay moldeadas dos manos cubriendo sus ojos que representan, así, su llanto y su dolor.

En el diseño original de Crisanta puede verse que le falta un brazo, lo que responde a una propuesta inicial de su historia que acabó por descartarse.

La espada carmesí de Crisanta está afectada por El Milagro, así que está cubierta con vendas ungidas en óleos consagrados, las mismas que las usadas por la Legión Ungida, a la que pertenecen Esdras y Perpetva.

“

LA ESPADA QUE ESGRIME CRISANTA ES UN ARMA ESPECIAL Y FORMIDABLE POR MUCHOS MOTIVOS, PERO UNO DE LOS MÁS OCULTOS ES QUE, A PESAR DE QUE SE TRATA DE UN ARMA OCCIDENTAL, PARA LAS REFERENCIAS DE MOVIMIENTO SE USARON CORTES Y POSTURAS PROPIAS DE KATANA DENTRO DE LA ESCUELA KUKISHINDEN RYU HAPPO HIKEN JUTSU. ASÍ PUES, EL CORTE ASCENDENTE SE DENOMINA GYAKU KEISA GIRI Y EL DESCENDENTE KEISA GIRI. ADEMÁS, LA POSTURA QUE ADOPTA CRISANTA CUANDO BLOQUEA LOS ATAQUES SE CONOCE COMO KASUMI NO KAMAE.

RAÚL VIVAR (LEAD ANIMATOR)

”



*"Our faceless helmets point sharply
at the same sky, for we are both
penitents before the eyes of Our
Miracle of the Greatest Pain. Yours
of iron, without voice. Mine, of gold,
without a glance."*

Crisanta

*"Nuestros yelmos sin rostro
apuntan afilados al mismo cielo,
pues ambos somos penitentes ante
los ojos de Nuestro Milagro del
Mayor Dolor. El vuestro de hierro,
sin voz. El mío de oro, sin mirada."*

Crisanta



"I am fearful. The little one stopped crying as soon as we placed him in the arms of that wicker woman, as if it were his mother. Sometimes I can't help but think there's something living in that wicker. Sometimes it seems to be rocking him in the darkness."

Anonymus

"Tengo miedo. El pequeño dejó de llorar en cuanto lo pusimos en brazos de aquella mujer de mimbre como si de su madre se tratara. A veces pienso que hay algo vivo en ese mimbre. A veces parece mecerlo en la oscuridad."

Anónimo



EXPÓSITO, SCION OF ABJURATION

EXPÓSITO, VÁSTAGO DE LA ABJURACIÓN

Expósito, the giant baby, is possibly the most popular boss in *Blasphemous*. We designed the giant wicker effigy that holds the baby (initially inspired by the 1973 Christopher Lee movie *The Wicker Man*) as if it had been created by the Miracle's will from the burned remains of his mother condemned to the stake. His form and posture made the baby believe that he was still being rocked, although for this he had to be blindfolded. The Miracle, in turn, would turn both into giants.

The name of Expósito comes from *expositus* ('exposed', in Latin), a word formerly used as a surname in Spain for children of unknown parents, who were usually abandoned in foster homes.

Expósito, el bebé gigante, es posiblemente el boss más popular en *Blasphemous*. Diseñamos la efigie de mimbre gigante que sujeta al bebé (inspirada inicialmente en la película *The Wicker Man* de 1973, protagonizada por Christopher Lee) como si hubiera sido creada por la voluntad de El Milagro a partir de los restos calcinados de su madre condenada a la hoguera. Su forma y su postura hicieron creer al bebé que seguía siendo mecido por ella, aunque para esto tuviera que tener los ojos vendados. El Milagro, a su vez, convertiría a ambos en gigantes.

El nombre de Expósito viene de *expositus* ('expuesto', en latín), un vocablo antiguamente utilizado como apellido en España para los niños y niñas de padres desconocidos, que eran habitualmente abandonados en las casas de acogida.



TRES ANGUSTIAS





MELQUÍADES, THE EXHUMED ARCHBISHOP

MELQUÍADES, EL ARZOBISPO EXHUMADO

Melquíades was first shown in the *Blasphemous* Kickstarter campaign. Its design is based on the so-called «Jeweled Saints» or «Saints of the Catacombs», which were bodies found in Rome in the 16th century in underground chambers excavated in the first centuries of Christianity. They were identified as early martyrs because they had the letter 'M' marked on the skull. After being unearthed, they were sent to other places in Europe where the different religious congregations ended up dressing them with luxurious clothes and a multitude of jewels donated by the nobility, covering all their bodies and even donning wax masks that softened the dark aspect of their skeletal faces.

Melquíades fue mostrado por primera vez en la campaña de Kickstarter de *Blasphemous*. Su diseño está basado en los llamados «Santos Enjoyados» o «Santos de las Catacumbas», que eran cadáveres encontrados en Roma en el siglo XVI en cámaras subterráneas excavadas en los primeros siglos del cristianismo. Se les identificó como mártires tempranos porque tenían la letra 'M' marcada en el cráneo. Después de su exhumación fueron enviados a otros lugares de Europa, donde las diferentes congregaciones religiosas acabaron vistiéndolos con lujosos ropajes y multitud de joyas donadas por la nobleza, cubriendo la totalidad de sus cuerpos e incluso colocándoles máscaras de cera que suavizaban el aspecto tenebroso de sus esqueléticos rostros.



"I have witnessed how they cleansed his bones in wine to then dress him in silk and gold. I saw them place the most beautiful jewels on his face and kiss his forehead. I watched as they placed rings on his fingers and kissed his hands. They lifted him up, calling his name, and swayed him to make it look as if he was walking again."

Anonymus

"Vi cómo limpiaban sus huesos en vino para luego vestirlo en sedas y oro. Vi cómo colocaban las más bellas joyas sobre su rostro para luego besar su frente. Vi cómo ensortijaban sus dedos para luego besar sus manos. Lo alzaban pronunciando su nombre y lo mecían para que pareciese que caminaba de nuevo."

Anónimo

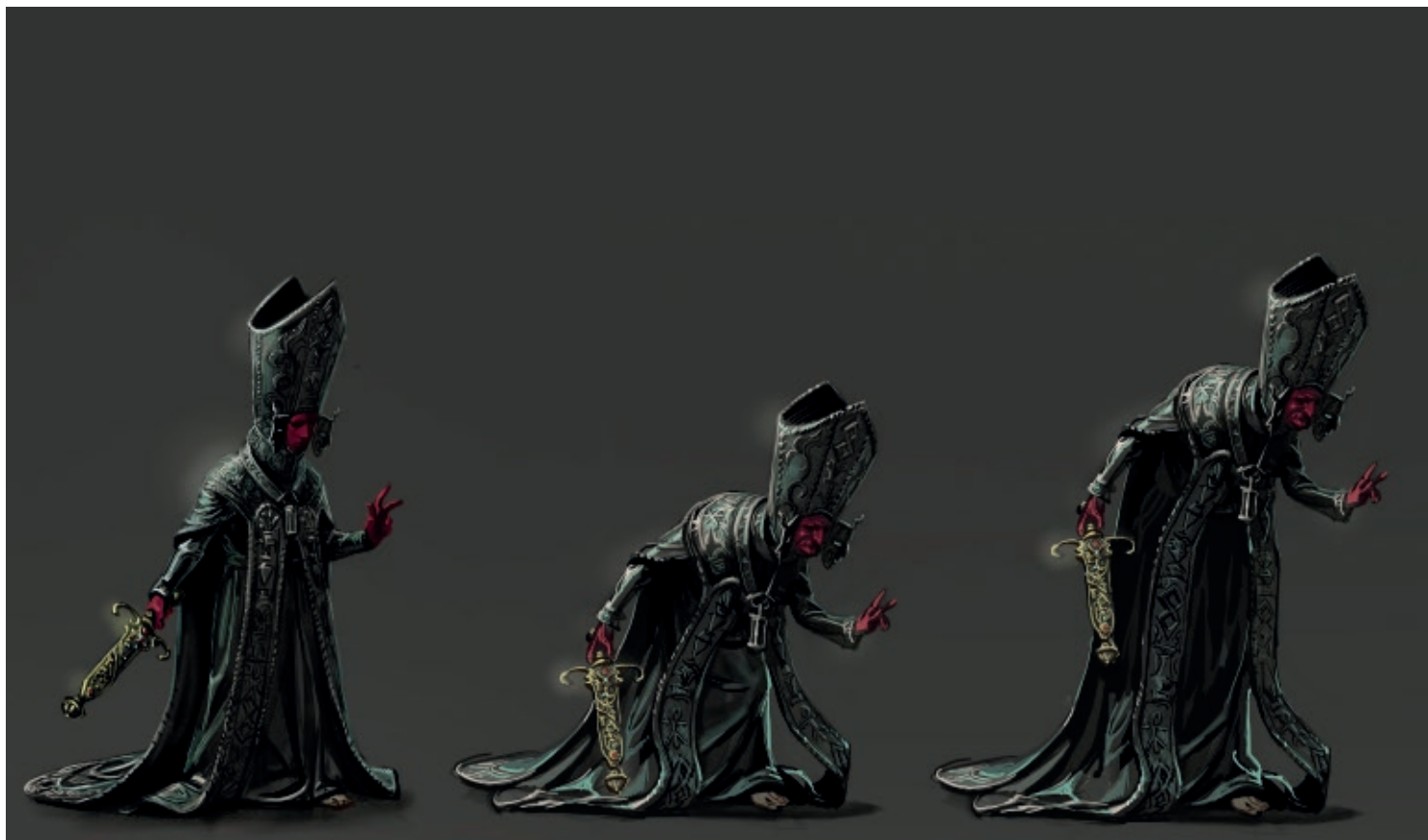


HIS HOLINESS ESCRIBAR

SU SANTIDAD ESCRIBAR

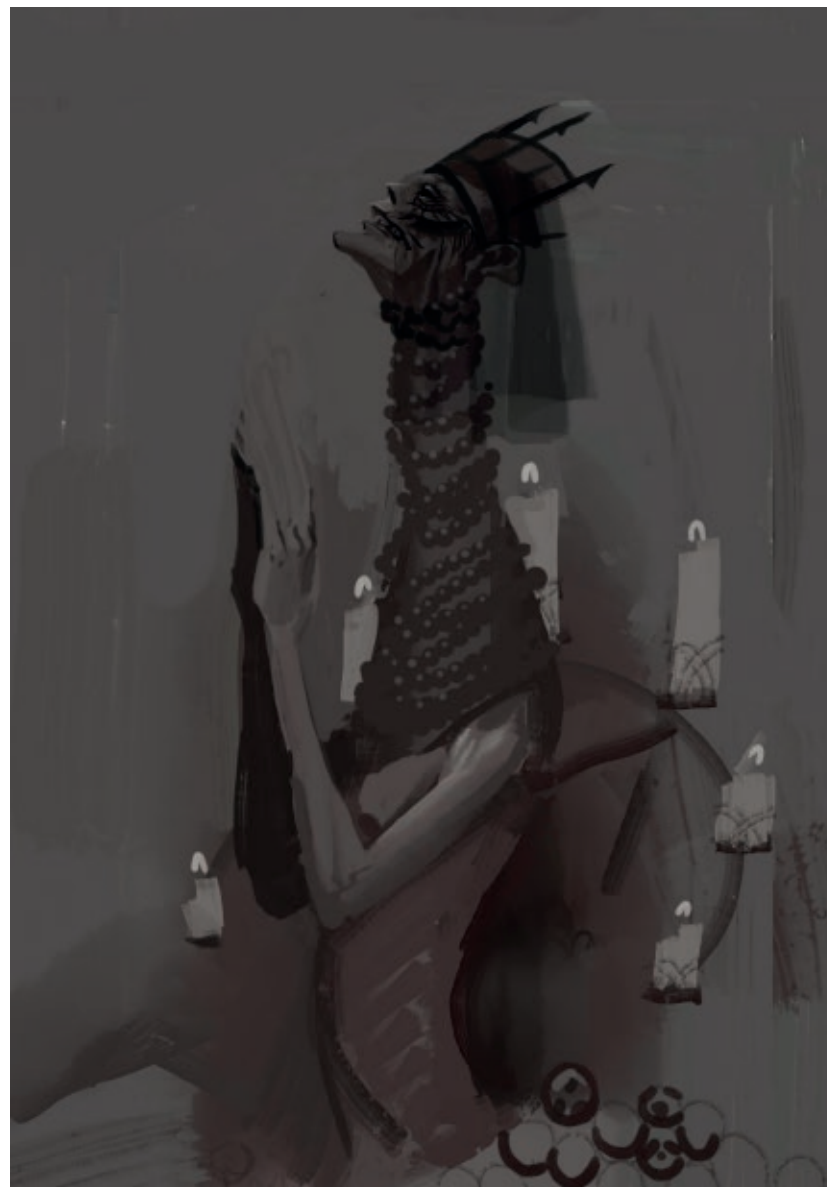
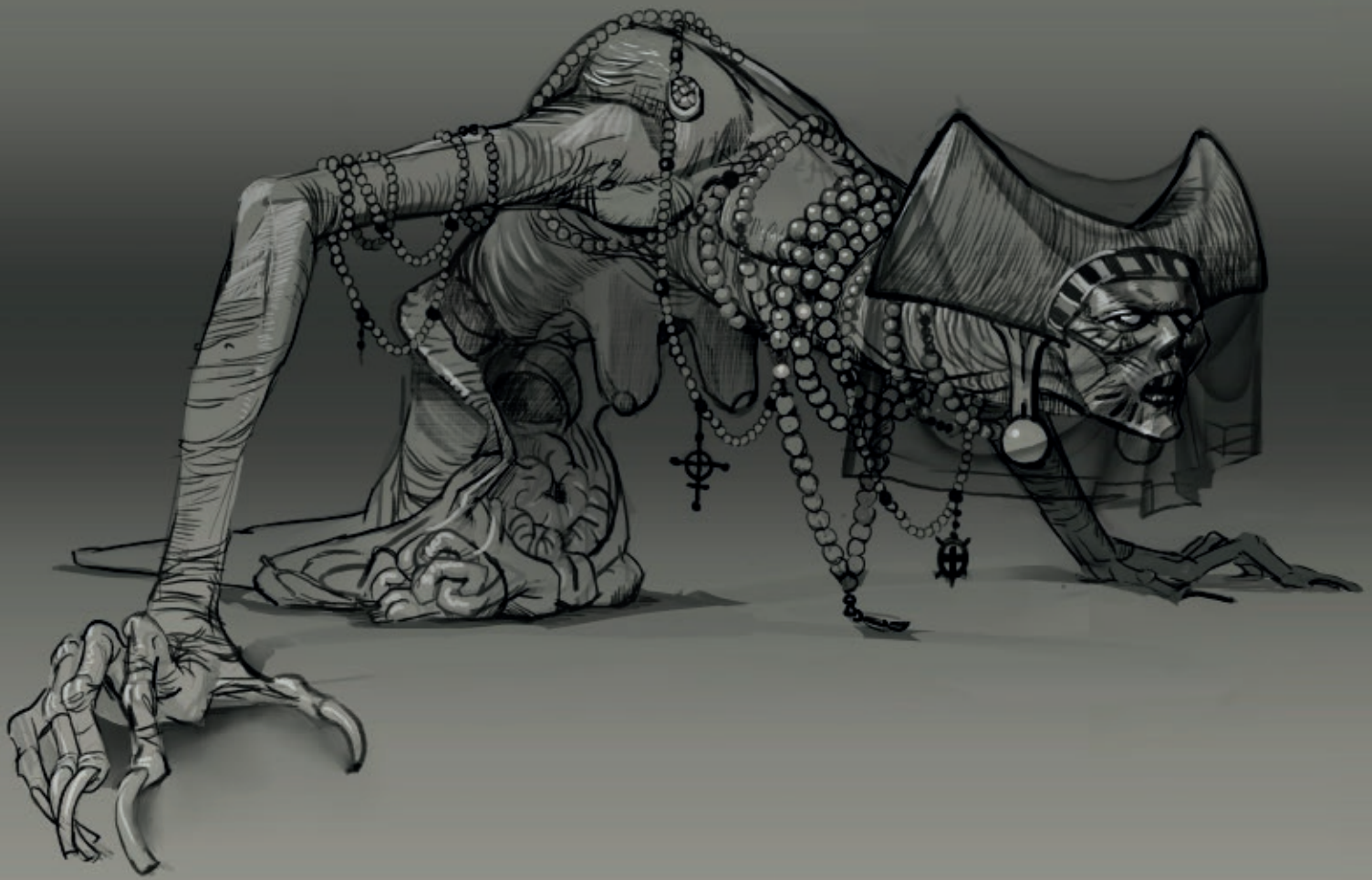
From the beginning, we wanted the final boss of *Blasphemous*, His Holiness Escobar, to have two states with very different aspects. On the one hand, a more human appearance and proportions, that was a mirage, a lie of the Miracle. On the other, one in which it was transformed into a giant of multiple arms, of grayish pontifical clothes created from ash, and with a metallic miter that, like the Penitential Mask of The Penitent One, had a mask of pious factions that would open in two like the small portable oratories that guard a figure and show the face kissed by The Miracle of His Holiness: a merciful face of crimson velvet skin.

Desde un primer momento quisimos que el *boss* final de *Blasphemous*, Su Santidad Escobar, tuviera dos estados con aspectos muy diferenciados. Por un lado, una apariencia y proporciones más humanas, que fuera un espejismo, una mentira de El Milagro. Por otro, una en la que estuviera transformado en un gigante de múltiples brazos, de grisáceas ropas pontificias creadas de la ceniza y con una mitra metálica que, al igual que la Máscara Penitencial de Penitente, tuviera una máscara de facciones piadosas. Ésta se abriría en dos como los pequeños oratorios portátiles que custodian una figura y mostraría el rostro besado por El Milagro de Su Santidad: un rostro misericordioso de piel de terciopelo carmesí.

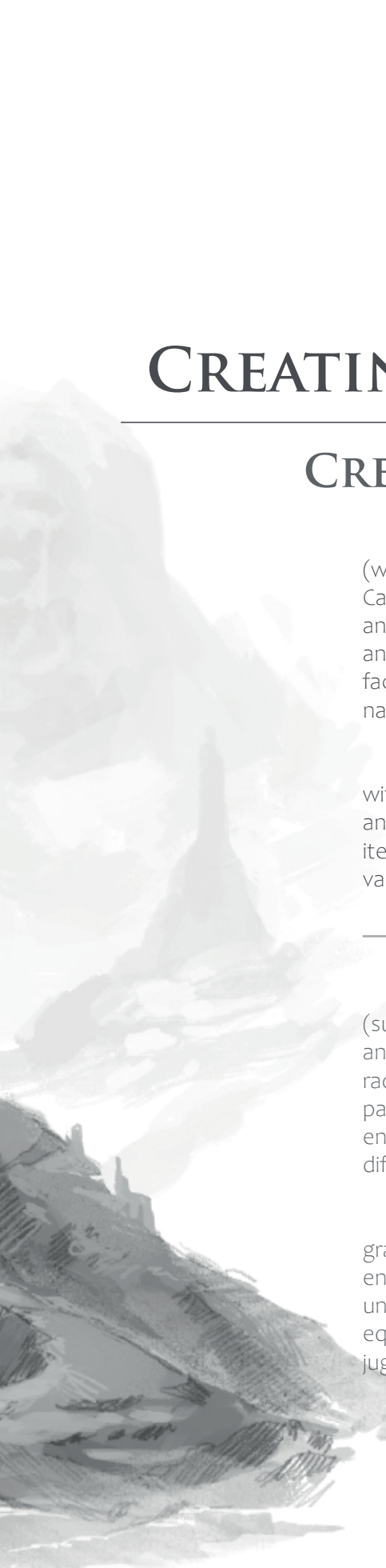












CREATING THE WORLD OF CVSTODIA

CREANDO EL MUNDO DE CVSTODIA

The name of Cvstodia comes from the Spanish word ‘custodia’ (we substitute the ‘u’ for the ‘v’ which would be the way to write it in old Castilian), which means ‘save’. The radiant pieces or structures of gold and other precious metals used to contain the wafers consecrated as an element of worship in the Christian religion and whose dimensions facilitate their transport for different ceremonies are also known by that name.

We designed the world of Cvstodia so that it had two large halves, with the baptized Three Calvary Bridge as a link between one area and another: The Arch-Cathedral and the outer lands. It was a tedious iterative process, because we wanted to structure it in a balanced and varied way both visually and at the level of playable mechanics.

El nombre de Cvstodia viene del vocablo español ‘custodia’ (sustituimos la ‘u’ por la ‘v’, que sería la forma de escribirlo en castellano antiguo), que significa ‘guarda’. También se llama de esa manera a las radiantes piezas o estructuras de oro y otros metales preciosos utilizadas para contener las obleas consagradas a modo de elemento de adoración en la religión cristiana y cuyas dimensiones facilitan su transporte para las diferentes ceremonias.

Diseñamos el mundo de Cvstodia de manera que tuviera dos grandes mitades, con el bautizado Puente de los Tres Calvarios como enlace entre una zona y otra: la Archicatedral y las tierras exteriores. Fue un proceso iterativo tedioso, pues quisimos estructurarlo de manera equilibrada y variada tanto visualmente como a nivel de mecánicas jugables.

BRIDGE OF THE THREE CALVARIES

PUENTE DE LOS TRES CALVARIOS



The architectural design of this bridge, which connects the Wilderness of the Buried Churches with Mother of Mothers, is based on the Bridge of Isabel II, in Seville, popularly known as Puente de Triana. Built in 1852 during the reign of Isabel II and also called «The one of the Sad Destinations», it is the most famous in the Andalusian capital.

El diseño arquitectónico de este puente, que conecta el Yermo de las Iglesias Enterradas con Madre de Madres, está basado en el sevillano Puente de Isabel II, popularmente conocido como Puente de Triana. Construido en 1852 durante el reinado de Isabel II, también llamada «La de los Tristes Destinos», es el puente más famoso de la capital andaluza.



ALBERO

The aspect of the town of Cvstodia is based on the villages of Southern Spain, and the name of Albero comes from the peculiar yellow ground of exclusively Andalusian origin.

El aspecto del pueblo de Cvstodia está basado en los pueblos del sur de España y el nombre de Albero le viene de la peculiar tierra amarilla de procedencia exclusivamente andaluza.

“

ALBERO IS ONE OF THE LAST REDOUBTS THAT REMAINS SAFE FROM THE THREATS OF CVSTODIA. THERE ARE HARDLY ANY INHABITANTS LEFT BY ITS SILENT AND DESOLATE STREETS. WITH THIS CONCEPT IN MIND THE ASPECT OF THE PEOPLE WAS CREATED. THE BEST THING ABOUT CREATING SCENARIOS INSPIRED BY ANDALUSIAN CULTURE AND BAROQUE ARCHITECTURE IS THAT WE HAVE A HUGE AMOUNT OF REFERENCES JUST AROUND THE CORNER ... LITERALLY! TO CREATE THE FACADE OF THE CHURCH, FOR EXAMPLE, I TOOK ELEMENTS FROM SOME OF THE COUNTLESS BAROQUE CHURCHES THAT CAN BE FOUND IN EACH CITY OR TOWN IN ANDALUSIA AND COMBINED THEM TO CREATE A UNIQUE DESIGN.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

“

ALBERO ES UNO DE LOS ÚLTIMOS REDUCTOS QUE SE MANTIENE A SALVO DE LAS AMENAZAS DE CVSTODIA. APENAS QUEDAN YA HABITANTES POR SUS SILENCIOSAS Y DESOLADAS CALLES. CON ESTE CONCEPTO EN MENTE SE CREÓ EL ASPECTO DEL PUEBLO. LO MEJOR DE CREAR ESCENARIOS INSPIRADOS EN LA CULTURA ANDALUZA Y LA ARQUITECTURA BARROCA ES QUE TENEMOS UNA INGENTE CANTIDAD DE REFERENCIAS A LA VUELTA DE LA ESQUINA... ¡LITERALMENTE! PARA CREAR LA FACHADA DE LA IGLESIA, POR EJEMPLO, TOMÉ ELEMENTOS DE ALGUNAS DE LAS INNUMERABLES IGLESIAS BARROCAS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN CADA CIUDAD O PUEBLO DE ANDALUCÍA Y LOS COMBINÉ PARA CREAR UN DISEÑO ÚNICO.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



ARCHCATHEDRAL ROOFTOPS

ALTOS DE LA ARCHICATEDRAL



This section of the Altos of the Cathedral of Cystodia is aesthetically inspired by the Giralda, a name given to the famous tower of the Cathedral of Seville, which blends the Almohad and Christian styles in a unique way. In turn, the door that gives access to the Dembulatory of His Holiness is inspired by the famous Arco de la Macarena, one of only three entrances that are still preserved from the ancient walls of the Andalusian capital.

Esta sección de los Altos de la Catedral de Cystodia tiene una estética inspirada en la Giralda, nombre que recibe la célebre torre de la Catedral de Sevilla, que mezcla de una forma única los estilos almohade y cristiano. A su vez, la puerta que da acceso al Deambulatorio de Su Santidad está inspirada en el famoso Arco de la Macarena, uno de los tres únicos accesos que aún se conservan de las antiguas murallas de la capital andaluza.







DESECRATED CISTERN

ALJIBE PROFANADO

This underground area is based on the Baños de María de Padilla, a vaulted crypt that was built in the Almohad era (12th and 13th centuries) and can be visited in the Royal Alcazars of Seville. These baths receive this name due to the legend that tells that the lady María de Padilla, lover of King Pedro I the Cruel, used to bathe in them. So passionate was the love the king had for her that, when she died, he ordered her to be proclaimed queen even after death. His remains currently rest in the royal chapel of the city's cathedral.

Esta zona subterránea está basada en los Baños de María de Padilla, cripta abovedada que se construyó en época almohade (siglos XII y XIII) y que puede visitarse en los Reales Alcázares de Sevilla. Estos baños reciben dicho nombre debido a la leyenda que cuenta que la dama María de Padilla, amante del Rey Pedro I el Cruel, se solía bañar en ellos. Tan apasionado era el amor que le tenía el rey que, cuando ella murió, ordenó que la proclamaran reina aun después de muerta. Sus restos descansan actualmente en la capilla real de la catedral de la ciudad.



WASTELAND OF THE BURIED CHURCHES YERMO DE LAS IGLESIAS ENTERRADAS

For the entrance to the buried church called Tumba de Misericordia we have counted on the talent of Thomas Feichtmeir (also known as Cyangmou). Danke!

Para la entrada a la iglesia enterrada llamada Tumba de Misericordia contamos con el talento de Thomas Feichtmeir (también conocido como Cyangmou). Danke!





"The Knot of the Three Words. Here is where the First Miracle took place. One devout and tormented youngster asked the High Will for punishment."

Deogracias

"El Nudo de las Tres Palabras. Aquí ocurrió el Primer Milagro. Aquel piadoso y atormentado joven pidió a la Alta Voluntad ser castigado."

Deogracias





KNOT OF THE THREE WORDS

NUDO DE LAS TRES PALABRAS

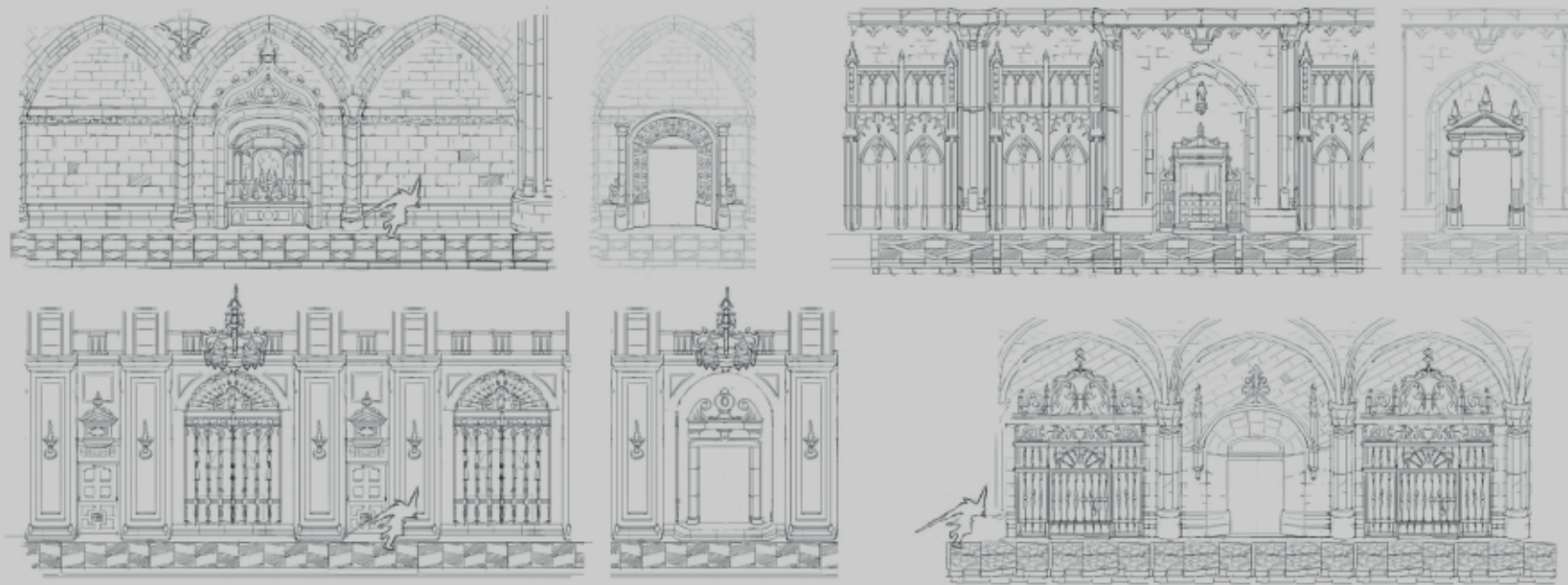
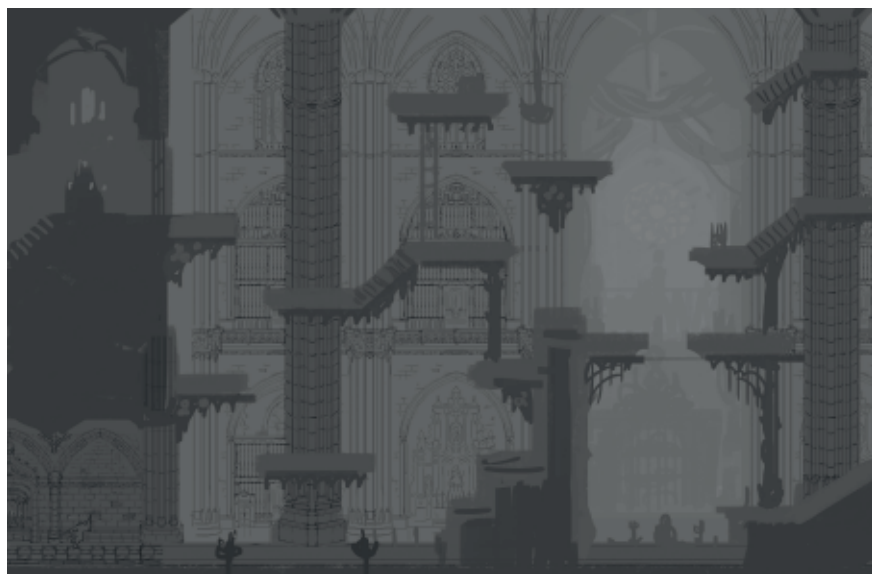
The arches of this place, which is the central point of the *Blasphemous* Archcathedral known in the game as Knot of the Three Words, are a tribute to the Mosque of Cordoba, one of the most beautiful and emblematic places in Andalusia and declared a World Heritage Site by UNESCO in 1984.

Los arcos de este lugar, que hace de punto central de la Archicatedral de *Blasphemous* es conocido en el juego como Nudo de las Tres Palabras y son un homenaje a la Mezquita de Córdoba, uno de los lugares más bellos y emblemáticos de Andalucía y declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1984.

MOTHER OF MOTHERS MADRE DE MADRES

The mother of all churches. The Archcathedral of *Blasphemous* is inspired by the beautiful interior of the Cathedral of Seville, one of the largest and most important cathedrals in the planet and considered part of World Heritage.

La madre de todas las iglesias. La archicatedral de *Blasphemous* está inspirada en el interior de la bellísima Catedral de Sevilla, una de las más grandes e importantes catedrales del mundo y Patrimonio de la Humanidad.



“

ALL THE REFERENCES I USED TO ELABORATE THIS DESIGN COME FROM THE CATHEDRAL OF SEVILLE, SINCE THE ELEMENTS OFFERED BY THE INTERIOR OF THIS GOTHIC TEMPLE ARE EXCEPTIONAL AND INEXHAUSTIBLE: FROM THE MARBLE FLOORS, THE ROSE WINDOW, THE HUGE COLUMNS, TO THE WROUGHT IRON BARS THAT GUARD THE CHAPELS. FOR THE BACKGROUND, MY INTENTION WAS TO CAPTURE THE WARM LIGHTING INSIDE THE BUILDING, WITH ITS CHARACTERISTIC OCHER TONES.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

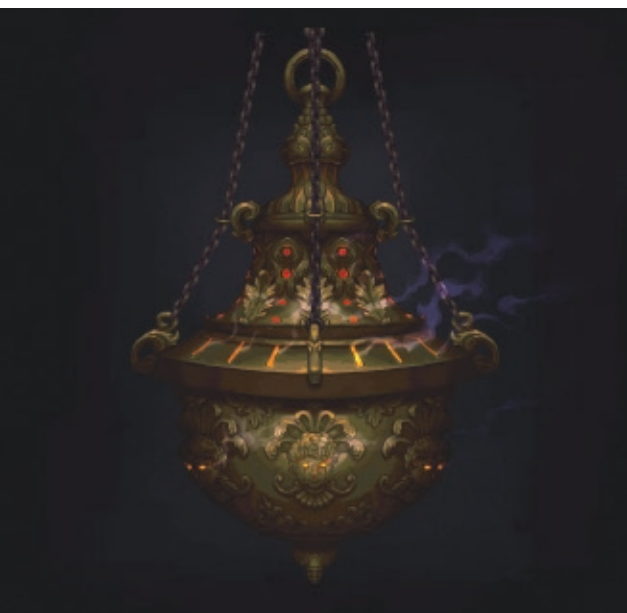
”

“

TODAS LAS REFERENCIAS QUE USÉ PARA ELABORAR ESTE DISEÑO PROVIENEN DE LA CATEDRAL DE SEVILLA, YA QUE LOS ELEMENTOS QUE NOS OFRECE EL INTERIOR DE ESTE TEMPLO GÓTICO SON EXCEPCIONALES E INAGOTABLES: DESDE LOS MÁRMOLAS DEL SUELO, EL ROSETÓN, LAS ENORMES COLUMNAS, HASTA LAS REJAS DE HIERRO FORJADO QUE CUSTODIAN LAS CAPILLAS. PARA EL FONDO, MI INTENCIÓN ERA PLASMAR LA ILUMINACIÓN CÁLIDA DEL INTERIOR DEL EDIFICIO, CON SUS CARACTERÍSTICOS TONOS OCRES.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



JONDO

This is the name we give in *Blasphemous* to the large inverted bell that may be accessed from the area of the Serranía del Ocaso Perpetuo. The name of Jondo is how old flamenco cante is known, properly Andalusian and of great feeling. The name ‘Jondo’ comes from ‘hondo’, ‘deep’, because this mysterious place in the game is very dark and deep. This area connects with Asciende El Quejido, where ‘quejido’ is also a term that is given to this tragic and passionate form of flamenco singing.

Este es el nombre que otorgamos en *Blasphemous* a la gran campana invertida a la que se accede desde el área de la Serranía del Ocaso Perpetuo. El nombre de Jondo es como se le conoce al cante flamenco antiguo, propiamente andaluz y de gran sentimiento. El nombre ‘Jondo’ viene de ‘hondo’, ‘profundo’, como honda es la oscura profundidad de este misterioso lugar en el juego. Esta área conecta con Asciende El Quejido, donde ‘quejido’ es también un término que se le otorga a esta trágica y pasional forma del cante flamenco.

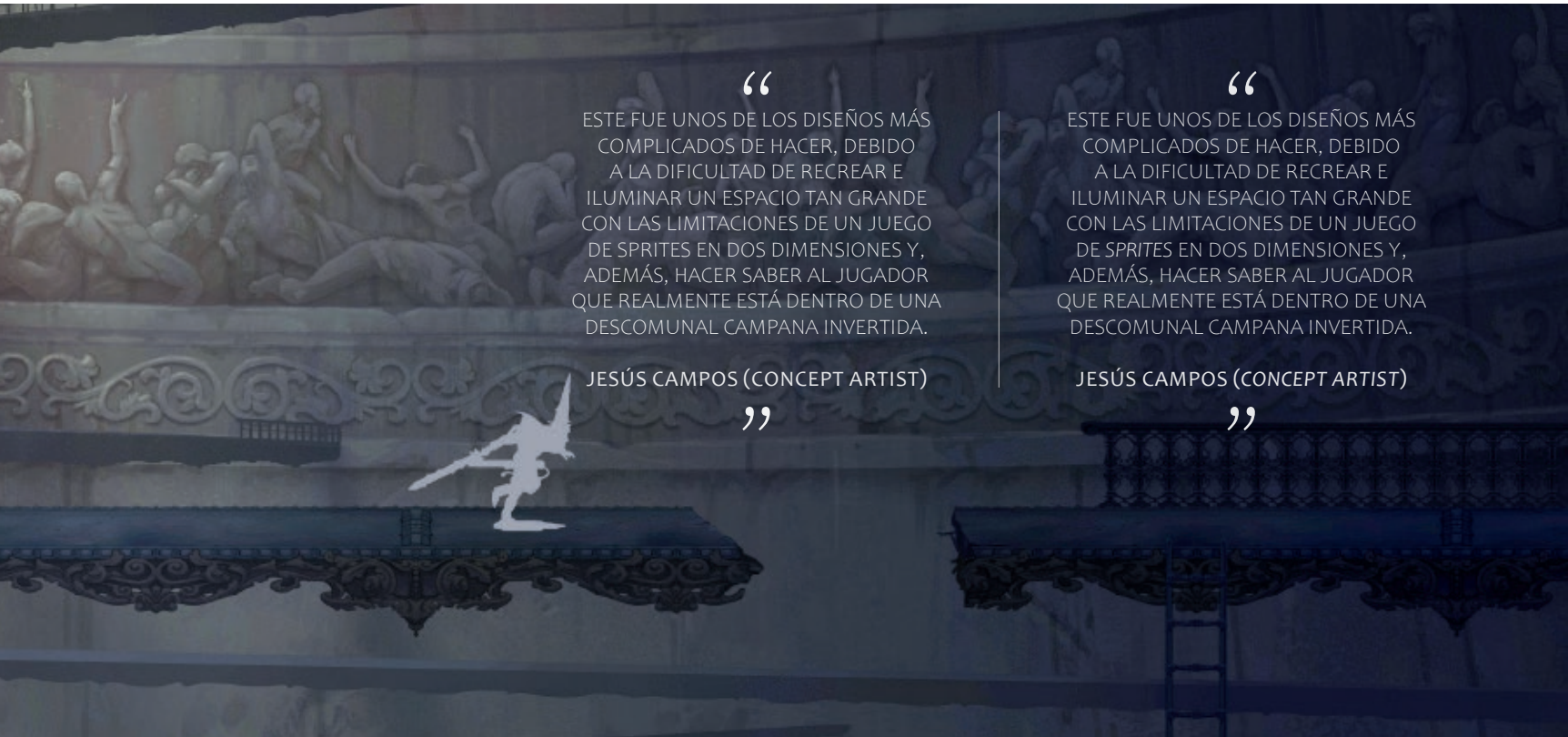


“We are before
Jondo, the great
buried bell, erected
upside down so that
its ringing would
make the earth
tremble and reach
distant lands. Now
Jondo resoundeth
in a deep triune
moan, that traveleth
in echoes through
its broad spiralling
circles.”

Redento

“Nos encontramos
ante Jondo, la gran
campana enterrada
erigida al revés para
que su tañido hiciera
vibrar la propia tierra
y se extendiera hasta
territorios lejanos.
Ahora en lo que
Jondo resuena es un
profundo quejido
trino, que viaja en
ecos por sus largos
círculos en espiral.”

Redento



“
ESTE FUE UNOS DE LOS DISEÑOS MÁS
COMPLICADOS DE HACER, DEBIDO
A LA DIFICULTAD DE RECREAR E
ILUMINAR UN ESPACIO TAN GRANDE
CON LAS LIMITACIONES DE UN JUEGO
DE SPRITES EN DOS DIMENSIONES Y,
ADEMÁS, HACER SABER AL JUGADOR
QUE REALMENTE ESTÁ DENTRO DE UNA
DESCOMUNAL CAMPANA INVERTIDA.

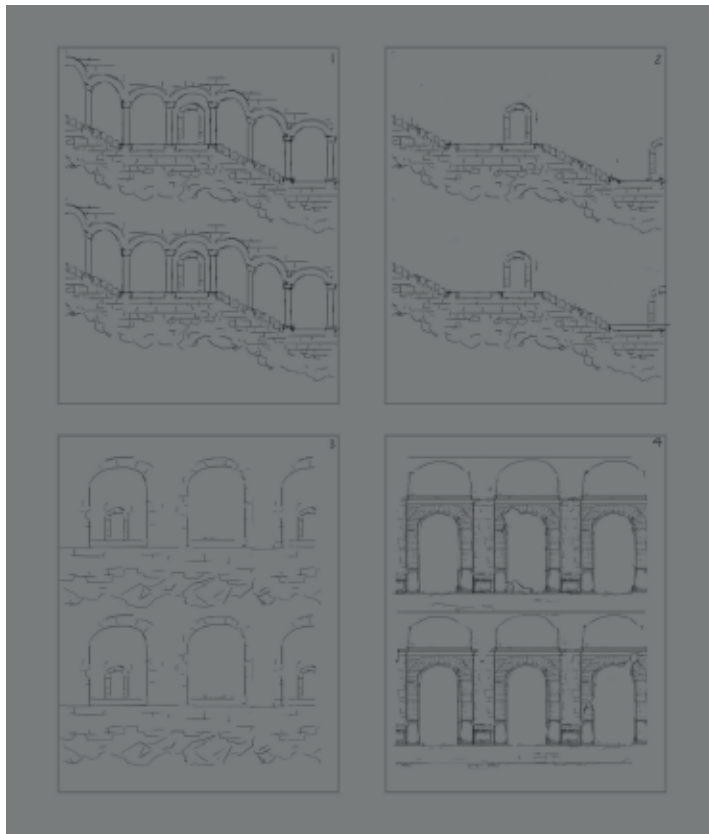
JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

“
ESTE FUE UNOS DE LOS DISEÑOS MÁS
COMPLICADOS DE HACER, DEBIDO
A LA DIFICULTAD DE RECREAR E
ILUMINAR UN ESPACIO TAN GRANDE
CON LAS LIMITACIONES DE UN JUEGO
DE SPRITES EN DOS DIMENSIONES Y,
ADEMÁS, HACER SABER AL JUGADOR
QUE REALMENTE ESTÁ DENTRO DE UNA
DESCOMUNAL CAMPANA INVERTIDA.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



GRIEVANCE ASCENDS ASCIENDE EL QUEJIDO

Other than Jondo, this is one of the deepest places in Cvstodia, which connects with the stay of Tres Angustias. Its location is inspired by the Well of Sintra (Portugal): a spiral staircase held by sculpted columns that descends through nine landings, which refer to the nine circles of hell of *The Divine Comedy* by the famous 14th-century Italian poet Dante Alighieri.

Este es uno de los lugares más profundos de Cvstodia, después de Jondo, que conecta con la estancia de Tres Angustias. Su localización está inspirada en el Pozo de Sintra (Portugal): una escalera en espiral sujeta por columnas esculpidas que desciende a través de nueve rellanos, que hacen referencia a los nueve círculos del infierno de *La Divina Comedia* del famoso poeta italiano Dante Alighieri del siglo XIV.



"Indeed, it is the Groan. It comes from the deepest core of this place, slithering in spirals, growing with its own echo, distorting amidst the bronze embossings. The cry of three intertwined throats born of a single penance, a single mourning. Light hardly ever reaches here, only the cold, and the Groan."

Anonymus

"Sí, se trata del Quejido. Viene desde lo más profundo de este lugar reptando en espiral, creciendo con su propio eco, deformándose entre los relieves de bronce. El grito de tres gargantas enlazadas que vienen de una sola penitencia, de un solo luto. La luz apenas llega aquí, solo el frío y el Quejido."

Anónimo





PATIO OF THE SILENT STEPS

PATIO DE LOS CAMINARES SORDOS

We have based this area on the well-known Patio de los Naranjos, part of the Almohad mosque and located in the Cathedral of Seville, which may be entered through the Puerta del Perdón. In front of this gate (one of the busiest places of the time) the public scourges to those condemned by the Inquisition took place. Likewise, the door and the statues of the saints that decorate it were one of the last legs of the journey of those sentenced to death by the Inquisition and their last chance to entrust themselves to God before they were executed.

Nos hemos basado para esta área en el conocido Patio de los Naranjos, herencia de la mezquita almohade y situado en la Catedral de Sevilla, al cual se entra desde la conocida Puerta del Perdón. Frente a esta puerta (uno de los lugares más concurridos de la época) tenían lugar los azotes públicos a los condenados por la Inquisición. Asimismo, la puerta y las estatuas de los santos que la decoran eran uno de los últimos tramos del recorrido realizado por los condenados a muerte por la Inquisición, así como su última oportunidad para que se pudieran encomendar a Dios antes de ser ejecutados.

“

THIS PLACE WAS REDESIGNED IN ITS FIRST VERSIONS WITH THE INTENTION OF EVOKING THE FAMOUS PATIO DE LOS NARANJOS. THE BACKGROUND WALLS ARE VERY SIMILAR, BUT WITH A DILAPIDATED AND ABANDONED LOOK.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

“

ESTE LUGAR FUE REDISEÑADO CON RESPECTO A SUS PRIMERAS VERSIONES CON LA INTENCIÓN DE EVOCAR AL FAMOSO PATIO DE LOS NARANJOS. LOS MUROS DE FONDO SON MUY PARECIDOS, PERO CON UN ASPECTO RUINOSO Y ABANDONADO.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



"The Miracle wanted the oranges from those trees to make no sound on falling, so that only the wind through the columns and buttresses could be heard..."

Anonymus

"El Milagro quiso que las naranjas de esos árboles no se oyeran al caer, sino solo el viento entre las columnas, los arbotantes..."

Anónimo



*"It is closer now. The crying faces of ice
announce the proximity of the convent.
They presage the pain awaiting inside its
walls. I ask the cold to be merciful and allow
me to climb to the peaks, where I will be
reborn as a sister of golden visage."*

Anonymus

*"Ya falta menos. Los rostros llorosos de
hielo anuncian la presencia del convento.
Anuncian el dolor que espera dentro de sus
muros. Pido al frío que sea misericordioso
y me permita llegar a las cumbres donde
naceré de nuevo como una hermana de
rostro dorado."*

Anónimo

GRAVEYARD OF THE PEAKS

CAMPO SANTO DE LAS CUMBRES

For the design of this place we explore the concept of a vertical cemetery: a place of difficult access used as a graveyard located in Alta Clausura, the eternal rest for the sisters of the convent and for those who do not survive on the icy roads to the summit.

Para el diseño de este lugar exploramos el concepto de cementerio vertical: un lugar de difícil acceso usado como camposanto del convento situado en Alta Clausura, descanso eterno para las hermanas del convento y para las que no sobreviven en los helados caminos hacia la cumbre.





“

IN SPAIN YOU CAN ENJOY UNIQUE ARCHITECTURAL ENSEMBLES WITH CHRISTIAN AND ARAB ELEMENTS COMBINED IN PERFECT HARMONY. HERE WE ALSO USE THIS ARTISTIC STYLE, APPLIED EVEN TO THE CENTRAL TEMPLE. EVERYTHING IS COMPOSED OF PRISTINE WHITE MARBLES AND GOLD ORNAMENTS, WHICH SYMBOLIZE PURITY AND REINFORCE THE SACRED CONNOTATION OF THE PLACE.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

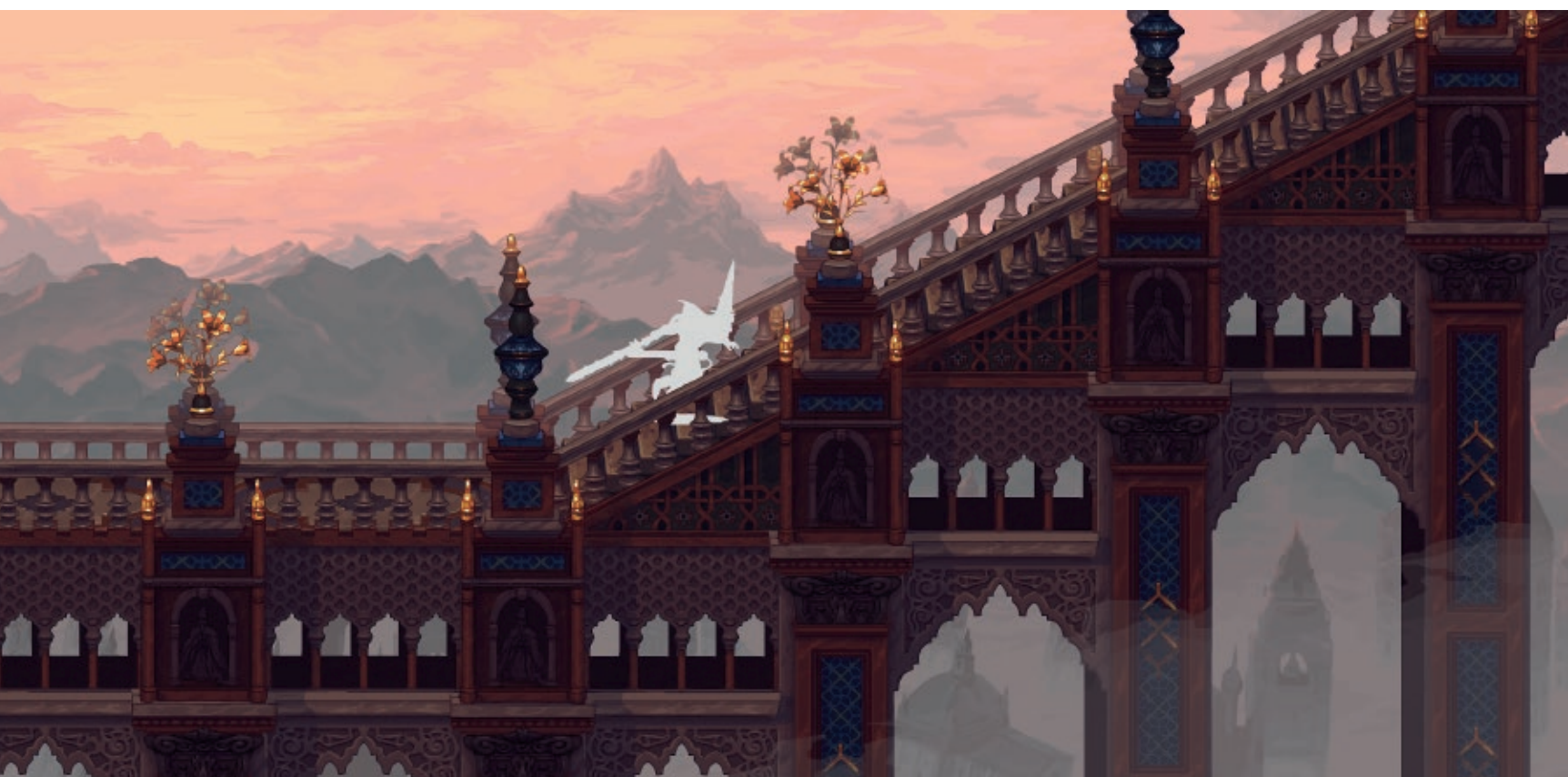
”

“

EN ESPAÑA SE PUEDE DISFRUTAR DE CONJUNTOS ARQUITECTÓNICOS ÚNICOS CON ELEMENTOS CRISTIANOS E ISLÁMICOS COMBINADOS EN PERFECTA ARMONÍA. AQUÍ TAMBIÉN USAMOS DICHO ESTILO ARTÍSTICO, APLICADO INCLUSO EN EL TEMPLETE CENTRAL. TODO ESTÁ COMPUESTO POR IMPOLUTOS MÁRMOLES BLANCOS Y ADORNOS DE ORO, QUE SIMBOLIZAN LA PUREZA Y REFUERZAN LA CONNOTACIÓN SAGRADA DEL LUGAR.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



DEAMBULATORY OF HIS HOLINESS

DEAMBULATORIO DE SU SANTIDAD

The inspiration for this scenario comes from two really emblematic places. On the one hand, the interior of the Basilica of St. Peter in the Vatican with its gleaming marbles and, on the other hand, the Mudéjar aesthetic of the Royal Alcazar of Seville.

La inspiración para este escenario proviene de dos lugares realmente emblemáticos. Por un lado, el interior de la Basílica de San Pedro en el Vaticano con sus relucientes mármoles y, por otro, lado la estética mudéjar del Real Alcázar de Sevilla.



“

MOVING THE ARTISTIC AND ARCHITECTURAL STYLE OF THE GIRALDA TO A DIFFERENT STRUCTURE (IN THIS CASE, A LONG STAIRCASE) WAS A CHALLENGE. TO DECORATE THE BALUSTRADE I USED BOUQUETS OF GOLD LILIES, INSPIRED BY THOSE THAT CROWN THE CORNERS OF THE GIRALDA BELL TOWER TERRACE. CERAMIC VASE-SHAPED FINISHES PAY TRIBUTE TO THE MANY SIMILAR ELEMENTS THAT EXIST IN SEVILLE, SUCH AS, FOR EXAMPLE, THOSE THAT DECORATE THE FACADES AND BRIDGES OF THE PLAZA DE ESPAÑA.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

“

TRASLADAR EL ESTILO ARTÍSTICO Y ARQUITECTÓNICO DE LA GIRALDA A OTRA ESTRUCTURA DIFERENTE (EN ESTE CASO, UNA LARGA ESCALERA) FUE TODO UN RETO. PARA DECORAR LA BALAUSTRADA USÉ RAMOS DE AZUCENAS DE ORO, INSPIRADAS EN LAS QUE CORONAN LAS ESQUINAS DE LA TERRAZA DEL CAMPANARIO DE LA GIRALDA. LOS REMATES CERÁMICOS CON FORMA DE JARRONES RINDEN TRIBUTO A LOS MUCHOS ELEMENTOS SIMILARES QUE EXISTEN EN SEVILLA, TALES COMO, POR EJEMPLO, LOS QUE DECORAN LAS FACHADAS Y PUENTES DE LA PLAZA DE ESPAÑA.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

THE DREAM

EL SUEÑO

In places where The Penitent One meets each of the Three Custodian Faces, we had to explore the concept of 'purgatory'. For a place like this, located between the world of the living and beyond, we seek inspiration in the 19th century engravings made by Gustave Doré to illustrate key moments of the magnificent *Divine Comedy*. Thus, we create our own circle of hell: a stormy sea full of people struggling to stay afloat, except where everything is absolutely still, stopped in time, because everything is made of cold iron.

En los lugares donde Penitente encuentra a cada uno de los Tres Rostros Custodiantes tuvimos que explorar el concepto de 'purgatorio'. Para un lugar como este, situado entre el mundo de los vivos y el más allá, buscamos la inspiración en los grabados del siglo XIX que realizó Gustave Doré para ilustrar momentos clave de la magnífica *Divina Comedia*. Así, creamos nuestro propio círculo del infierno: un mar tormentoso lleno de personas luchando por mantenerse a flote, salvo donde todo está absolutamente quieto, detenido en el tiempo, pues todo es de frío hierro.



CANDELARIA'S TENT

LA TIENDA DE CANDELARIA

The Candelaria merchant shop is inspired by the interior of the Arab tents full of carpets, curtains and cushions of the most beautiful colors and ornaments, thus underscoring that cultural influence in the lands of Southern Spain.

“

THIS PLACE WOULD NOT BE A SIMPLE STORE, SINCE IT WOULD CONTAIN A MAGICAL AND MYSTERIOUS HALO, AS WELL AS ITS OWNER AND ITS VALUABLE MERCHANDISE. THE INTENTION WAS THAT THE STORE, DESPITE BEING CONNECTED TO CVSTODIA, SHOULD MAKE THE PLAYERS BELIEVE THAT THEY ARE REALLY IN ANOTHER PLACE; PERHAPS A REMOTE PLACE OR EVEN BELONGING TO ANOTHER PLANE OF REALITY. YOU CAN SEE HOW THE LIGHT FROM OUTSIDE TRIES TO PENETRATE THE THICK, DUSTY FABRICS OF THE STORE.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

La tienda de la mercader Candelaria está inspirada en el interior de las abigarradas jaimas llenas de alfombras, cortinas y cojines de los más bellos colores y adornos, lo que reivindica, así, esa influencia cultural en las tierras del sur de España.

“

ESTE LUGAR NO SERÍA UNA SIMPLE TIENDA, YA QUE CONTENDRÍA UN HALO MÁGICO Y MISTERIOSO, AL IGUAL QUE SU PROPIETARIA Y SU VALIOSA MERCANCÍA. LA INTENCIÓN FUE QUE LA TIENDA, A PESAR DE ESTAR CONECTADA A CVSTODIA, HICIERA CREER AL JUGADOR QUE ESTABA REALMENTE EN OTRO LUGAR; QUIZÁS UNO REMOTO O INCLUSO PERTENECIENTE A OTRO PLANO DE LA REALIDAD. SE PUEDE ENTREVER CÓMO LOS RAYOS DE LUZ DEL EXTERIOR INTENTAN PENETRAR LAS POLVORIENTAS Y GRUESAS TELAS DE LA TIENDA.

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



MEA CULPA SHRINE ALTAR DE MEA CULPA

"Penitent one, you who carry the painful guilt in your cracked hands, lend it to us and alleviate our burden. Lend it to us and wipe away our tears. Because it is an act of penitence."

"Penitente que cargas con la lacerante culpa en tus manos encalladas, acércanosla y alivia nuestra carga. Acércanosla y enjuga nuestras lágrimas. Porque es acto de penitencia."



BLOOD FOUNTAIN FUENTE DE SANGRE

This element is inspired by the impressive pantheon of the bullfighter Joselito el Gallo, by the Valencian sculptor Mariano Benlliure, erected in 1924 and located in Seville's San Fernando Cemetery.

Este elemento está inspirado en el impactante panteón del torero Joselito el Gallo, del escultor valenciano Mariano Benlliure, erigido en 1924, que se encuentra en el Cementerio de San Fernando de Sevilla.

GATE OF TRAVEL

PUERTA DEL VIAJE

The general design of the door that is capable of transporting us to different places in Cvstodia is based on the ornate Baroque-style Catholic chapels, made of wood and decorated with saints, as well as protected by bars. In addition, for the design of the door itself we have been inspired by real relics of Christianity, many of which are preserved inside wood carvings that represent different parts of the body.

El diseño general de la puerta que es capaz de transportarnos a diferentes lugares de Cvstodia está basado en las recargadas capillas católicas de estilo barroco, de madera y decoradas con santos, así como protegidas por rejas. Además, para el diseño de la puerta en sí nos hemos inspirado en reliquias reales del cristianismo, muchas de las cuales se conservan en el interior de tallas de madera para representar diferentes partes del cuerpo.



THREE HUMILIATIONS

LAS TRES HUMILLACIONES

These three places where The Penitent One should prostrate himself are inspired by the so-called "incorrupt bodies" of saints of the Christian religion. One of them is the showcase lattice of the head of Santa Catalina de Siena (14th century) and the other is the sepulcher where the body of San Antonio María Zaccaria (16th century) rests.

Estos tres lugares donde Penitente debe postrarse están inspirados en los llamados «cuerpos incorruptos» de santos de la religión cristiana. Uno de ellos es la vitrina enrejada de la cabeza de Santa Catalina de Siena (siglo XIV) y otro, el sepulcro donde descansa el cuerpo de San Antonio María Zaccaria (siglo XVI).



THE HORSES OF THE SUMMITS

LOS CABALLOS DE LAS CUMBRES

The main inspiration for this mobile platform is the different paintings that represent the Fall of Phaeton, a legend belonging to Greek mythology. This tells how the friends of Phaeton, the son of Helios, did not believe that he was who he claimed to be. So, in anger, he took his father's sun wagon to convince his unbelieving friends. However, he ended up losing his control, which brought about many calamities and made Zeus himself have to intervene by turning over the runaway car with a lightning bolt. The fall of Phaeton has been represented in ancient times as a stumbling four-horse carriage.

La inspiración principal de esta plataforma móvil son las distintas pinturas que representan la Caída de Faetón, leyenda perteneciente a la mitología griega. Esta cuenta cómo los amigos de Faetón, el hijo de Helios, no creían que este fuese quien decía ser, así que, enfadado, tomó el carromato del sol de su padre para convencer a sus incrédulos amigos. Sin embargo, el joven acabó perdiendo su control, lo que causó no pocas calamidades e hizo que el propio Zeus tuviera que intervenir volcando el carro desbocado con un rayo. La caída de Faetón se ha representado en la antigüedad como un carro de cuatro caballos tropezando.

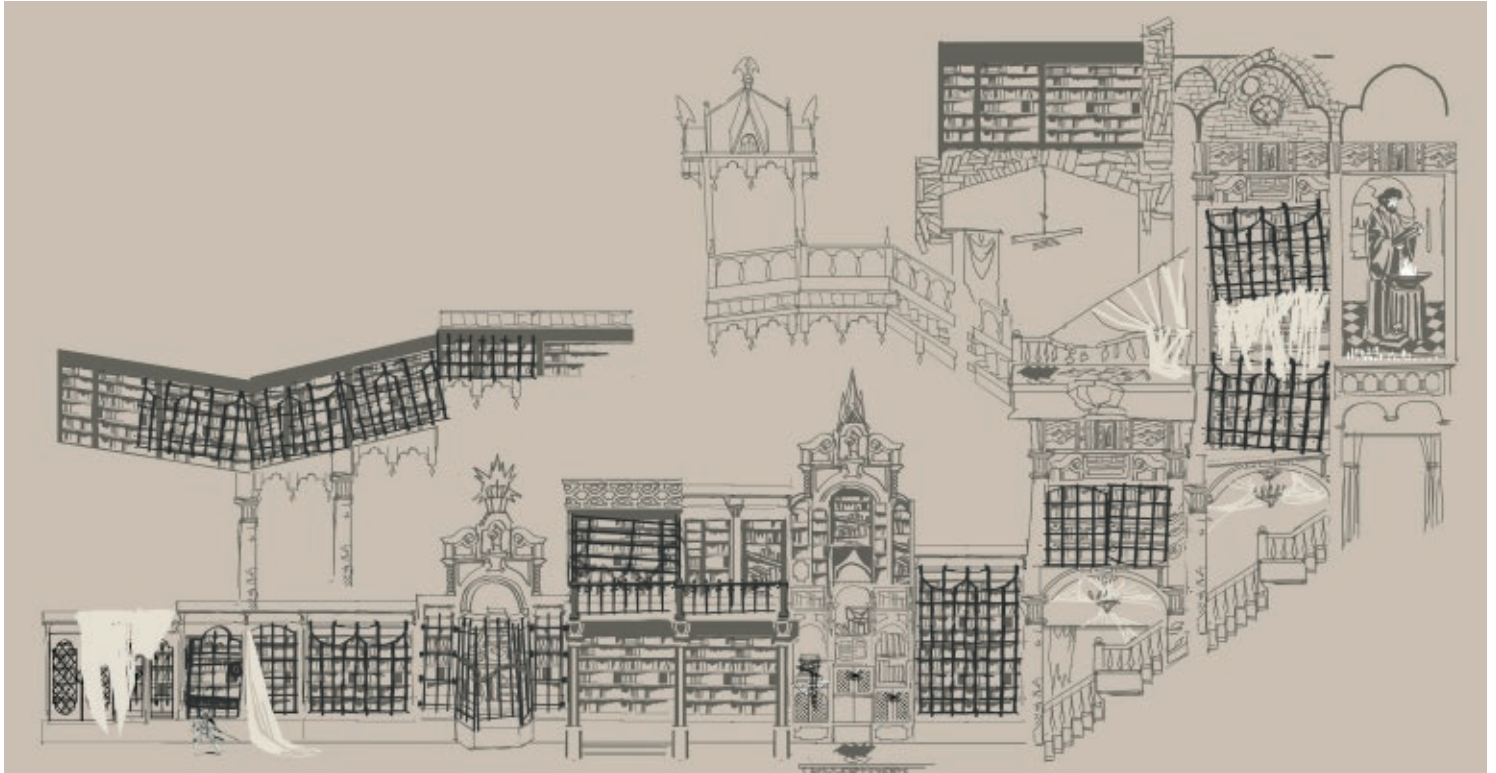




THE CONFESORS
LOS CONFESORES

LIBRARY OF THE NEGATED WORDS

BIBLIOTECA DE LAS PALABRAS NEGADAS

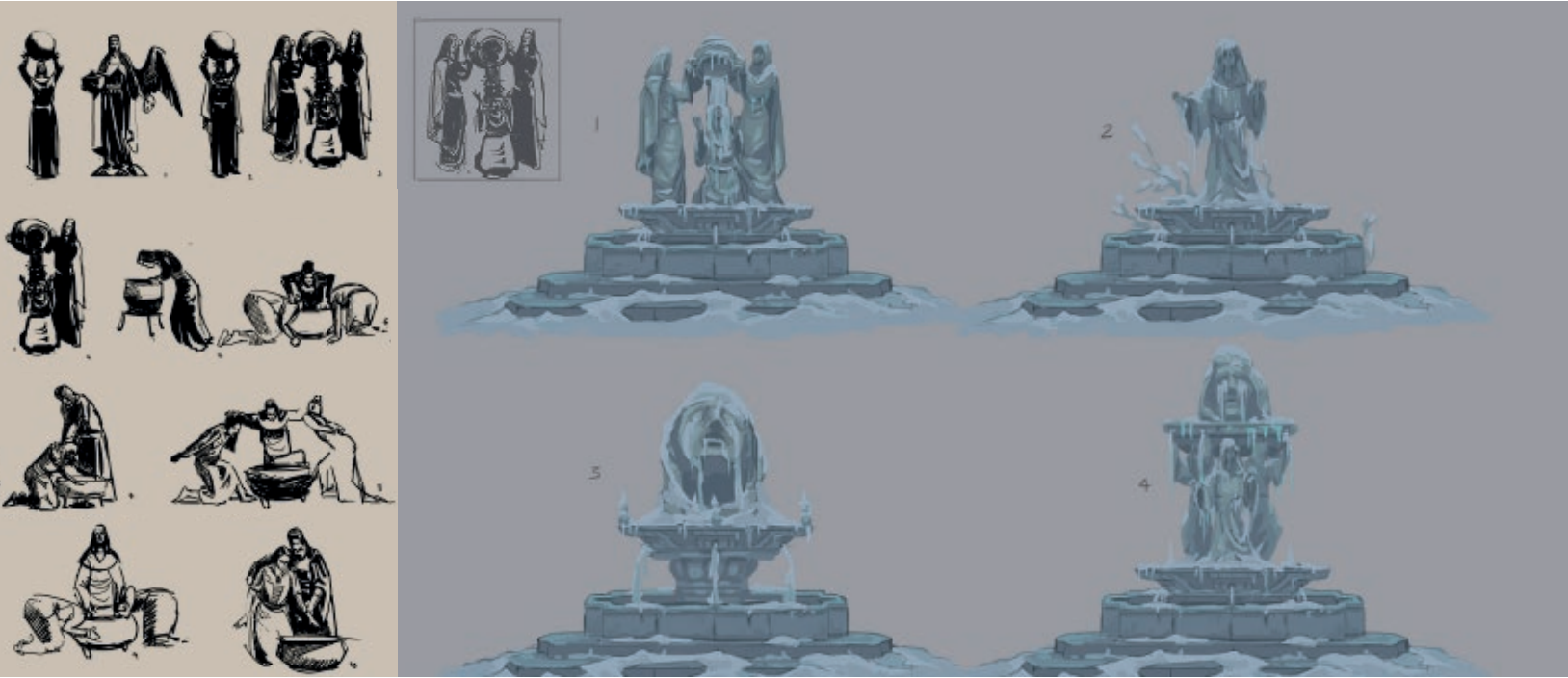


CONVENT OF OUR LADY OF THE CHARRED VISAGE

CONVENTO DE NUESTRA SEÑORA DE LA FAZ RENEGRIDA





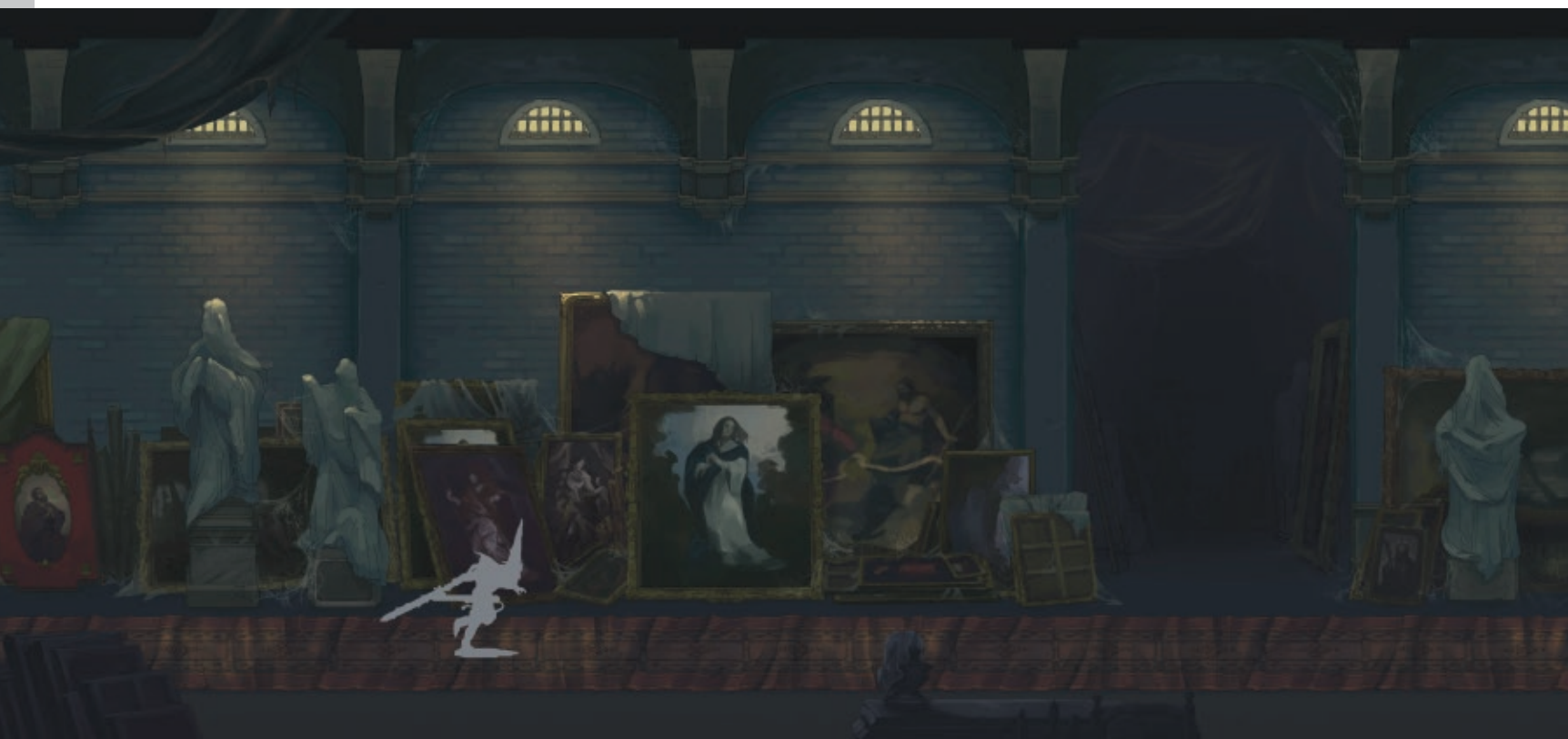


Where Olive Trees Wither
Donde se Marchitan los Olivos

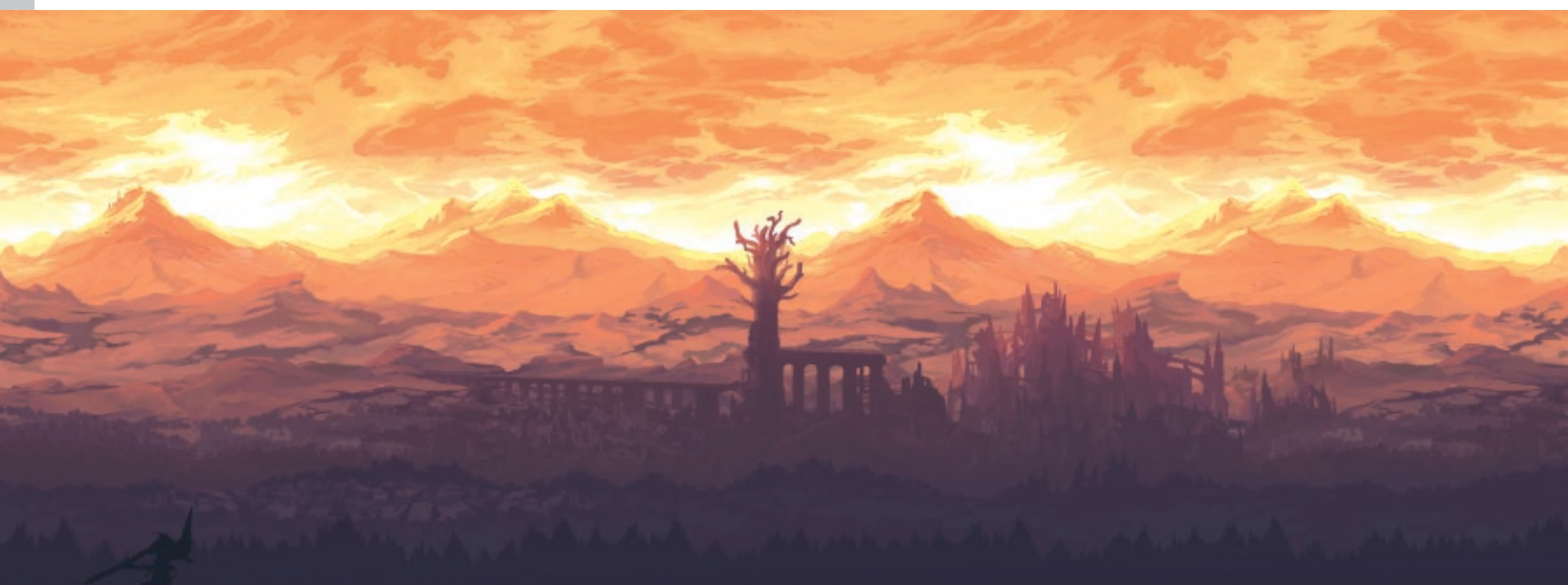




THE SLEEPING CANVASES LOS LIENZOS DURMIENTES



WALL OF THE HOLY PROHIBITIONS MURALLA DE LAS SANTAS PROHIBICIONES



THE HOLY LINE

LA SANTA LINEA







NER
KIN
2018

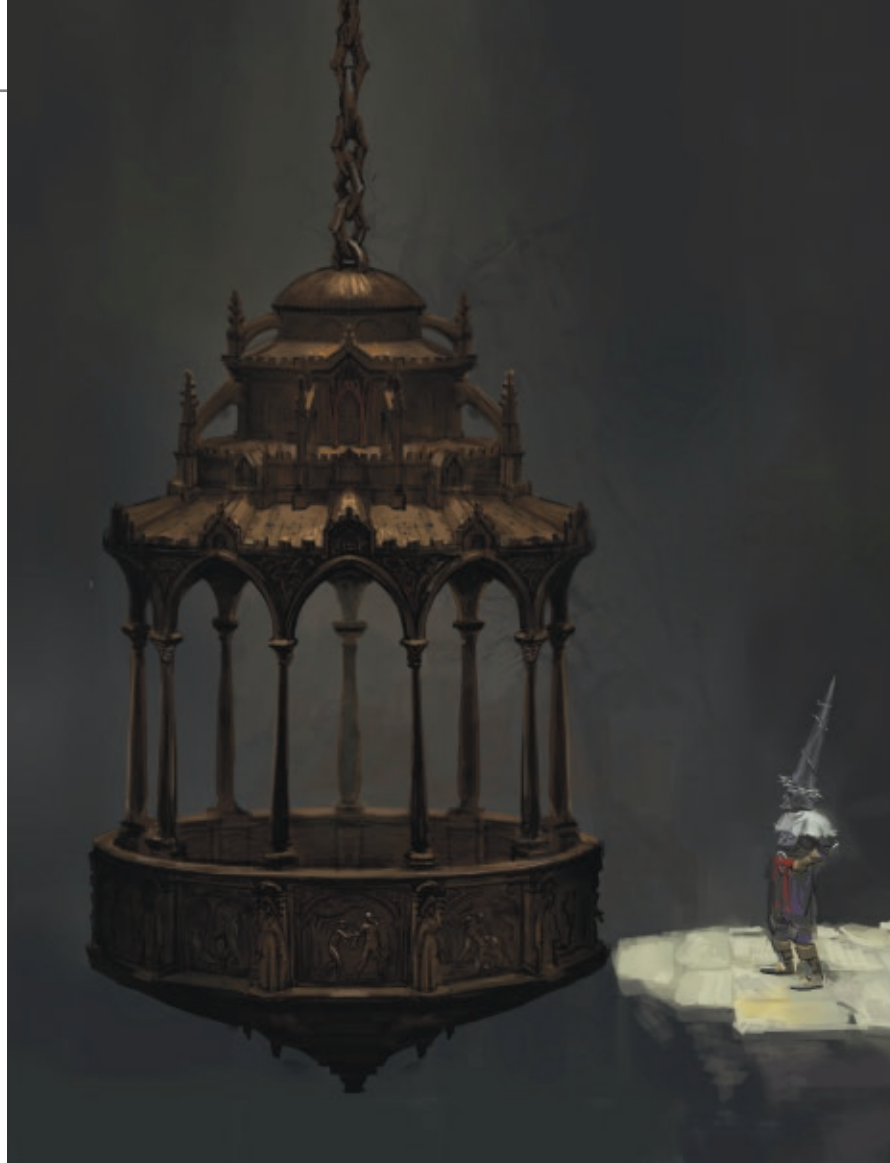


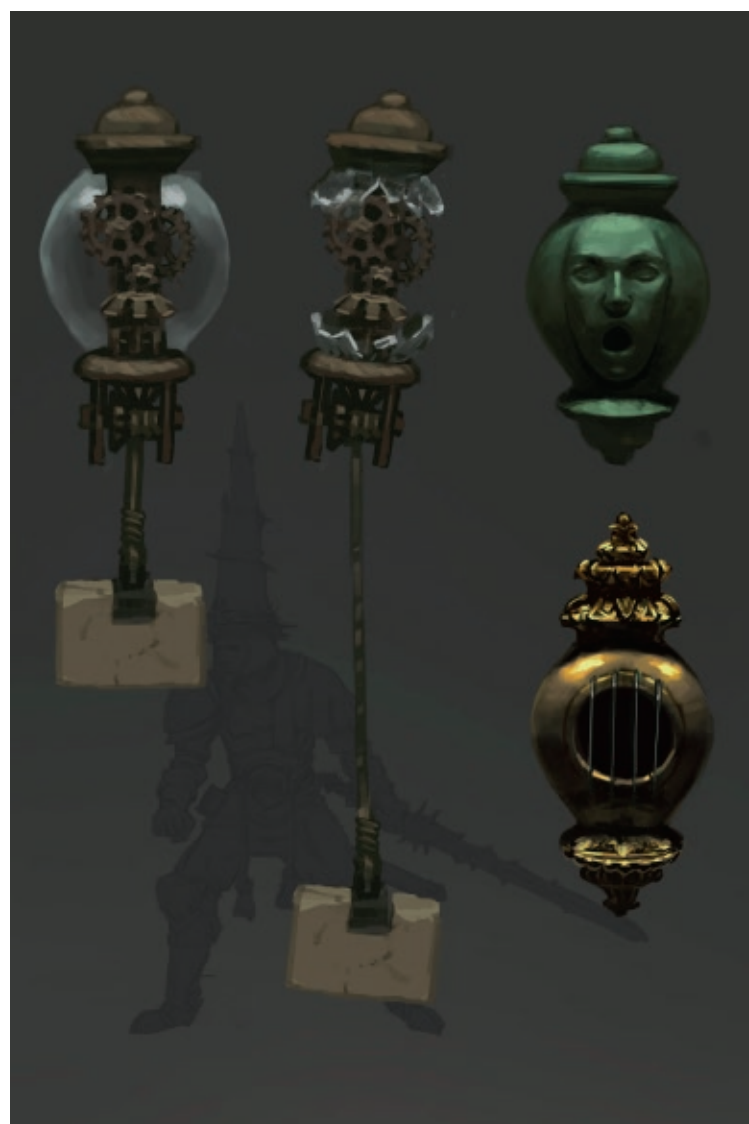










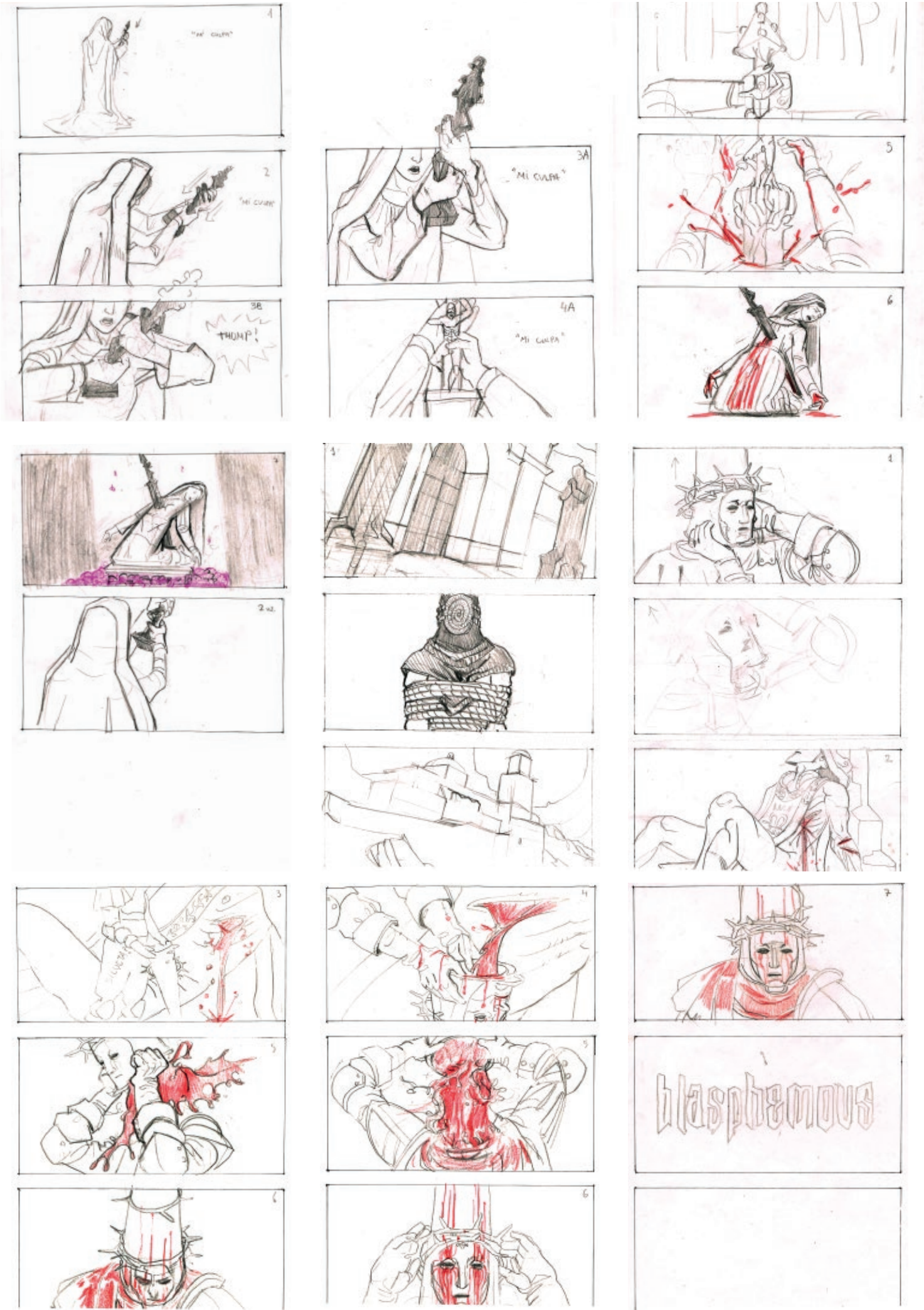


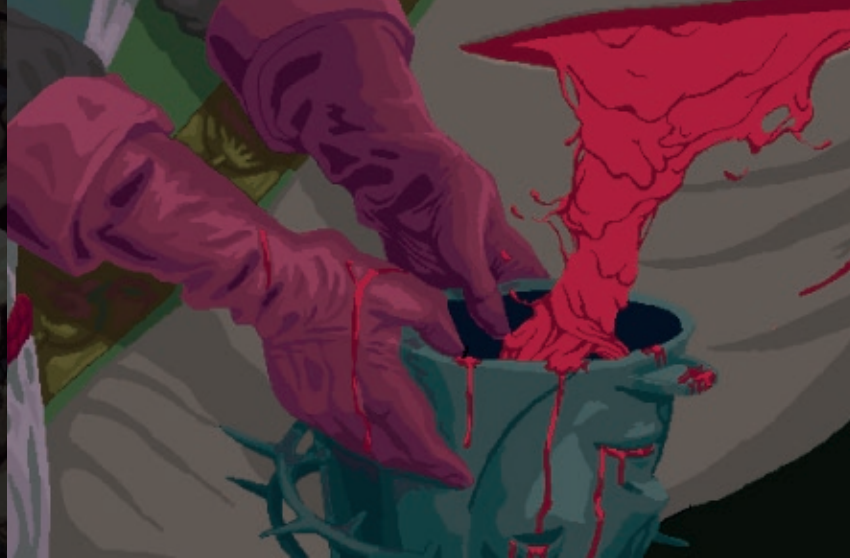
ICONS





CUTSCENES







BY JUAN MIGUEL LÓPEZ





BY JESÚS CAMPOS





BY JUAN MIGUEL LÓPEZ



For the creation of the cover of the soundtrack we have counted on the talent of Nekro. **Thank you very much!**

Para la creación de la portada de la banda sonora contamos con el talento genuino de Nekro. **¡Muchas gracias!**

THE ART TEAM

EL EQUIPO DE ARTE

Here are the names of the artists who have made the art of this game possible.

He aquí los nombres de los artistas que han hecho posible el arte de este juego.

Raúl Vivar (Pixel Lead Animator)
 Juan Miguel Lopez Barea (Concept Artist)
 Andrey “Omari” Gogiya (Pixel Animator)
 Paula Garrido (Pixel Artist)
 Oscar Mardones (Pixel Animator)
 Ekatherina Kurutta Van-Rudenok (Pixel Artist)
 Jesús Campos “Nerkin” (Concept Artist)
 Enrique Cabeza (Art Director and Pixel Artist)

RAÚL VIVAR

What are your references as pixel art animator?

My hair is now turning gray, so my first flirtations with video games came a long time ago, in front of those screens embedded in a piece of furniture where for 25 pesetas you bought a few minutes of happiness. For this reason, my references are also somewhat old and my instinct for animation has been set on fire by the fighting games of Capcom and SNK, without forgetting for a moment that jewel that is *Castlevania: Symphony of the Night*, with which I am in love and that made me make the secret promise that, if I ever worked encouraging sprites, that would be the level to which I would aspire.

What animation have you done in *Blasphemous* that you are especially proud of?

There are several of them that make me smile like a happy father observing his offspring, but I would highlight the running animation of The Penitent One, along with the one when he is carried on flounces by the nice Sons of Golden Face. This was a very fun animation to do and there are many details such as the naughty cherub who pretends to bear the weight of our hero but all the effort is done by his partner in front.

What has been the most complicated animation for you to create in *Blasphemous*?

Undoubtedly the animations of the Crucified, because the weight of the stone statue had to be reflected in each movement and, in addition, the statue itself has a very particular texture and the sprite had to be drawn from many angles. It was a titanic work.

What has it meant to work at *Blasphemous* for you?

Blasphemous has been one of the most rewarding and beautiful experiences I've had. I have been able to work doing what I like, charging for it and obtaining recognition and praise for my work. Honestly, you can't ask for more.

¿Cuáles son tus referentes como animador de pixel art?

Peino canas, así que mis primeros coqueteos con los videojuegos fueron hace mucho tiempo, delante de aquellas pantallas empotradas en un mueble donde por «cinco duros» comprabas unos minutos de felicidad. Por esta razón, mis referentes son también algo añejos y mi instinto para la animación ha sido marcado a fuego por los juegos de lucha de Capcom y SNK, sin olvidar por un instante esa joya que es *Castlevania: Symphony of the night*, de la que me declaro enamorado y que me hizo hacer la secreta promesa de que, si alguna vez trabajaba animando sprites, ese sería el nivel al que aspiraría.

¿De qué animación/es que has realizado en *Blasphemous* estás especialmente orgulloso?

Hay varias de ellas que me hacen sonreír cual feliz padre observando a sus retoños, pero destacaría la animación de carrera de Penitente, junto con la de cuando es llevado en volandas por los simpáticos Hijos de Rostro Dorado. Esta fue una animación muy divertida de hacer y hay multitud de detalles como el que haya un travieso querubín que finge soportar el peso de nuestro héroe pero todo el esfuerzo lo hace su compañero de enfrente.

¿Cuál ha sido para ti la animación más complicada de realizar en *Blasphemous*?

Sin duda alguna las animaciones de la Crucificada porque había que reflejar el peso de la estatua de piedra en cada movimiento y, además, la propia estatua tiene una textura muy particular y había que dibujar el *sprite* en muchísimos ángulos. Fue una labor titánica.

¿Qué ha supuesto trabajar en *Blasphemous* para ti?

Blasphemous ha sido una de las vivencias más gratificantes y bonitas que he tenido. He podido trabajar haciendo lo que me gusta, cobrando por ello y obteniendo reconocimiento y elogios por mi labor. Sinceramente, no se puede pedir más.

JUAN MIGUEL LÓPEZ

What are your greatest referents as concept artist?

Some concept artists whose work I follow with special attention are Stephen Oakley, Piotr Jabłoński, Stepan Alekseev, Bayard Wu, Greg Rutkowski. If I had to say who specially marked me, I would say two artists who, even with similarities, work in totally different media: Craig Mullins in digital art and Antonio García Villarán in traditional painting.

What concepts are you most proud of or which do you have special affection for?

There are many tied, but I think that the character to whom, by drawing it repeatedly until I learn it practically by heart, I have special affection is The Penitent One, because it is also the one that I have dedicated more time... and, in particular, to the key art illustration. I could also highlight many others: Candelaria, Crisanta, His Holiness or the Sisters of the Charred Visage because they have been a really rewarding design challenge.

What has it meant to you to work on *Blasphemous*?

It's the most ambitious project in which I've participated as a concept artist and, in addition, the one with the most workload to date. I think that during this development I have grown a lot as an artist because of all the challenges I have faced and that have improved my skills greatly. I am confident that, after this project, the team will be prepared to continue doing great things.

¿Cuáles son tus mayores referentes como *concept artist*?

Algunos *concept artists* cuyo trabajo sigo con especial atención son Stephen Oakley, Piotr Jabłoński, Stepan Alekseev, Bayard Wu, Greg Rutkowski. Si tuviera que decir quién me ha marcado especialmente diría dos artistas que aun con similitudes trabajan en medios totalmente distintos: Craig Mullins en arte digital y Antonio García Villarán en pintura tradicional.

¿De qué *concepts* te sientes más orgulloso, o a cuales les tienes especial cariño?

Hay muchos empatados pero creo que el personaje que, por dibujarlo repetidamente hasta aprendérmelo prácticamente de memoria, le tengo especial cariño es a Penitente, pues también es al que le he dedicado más tiempo, y en particular, a la ilustración de Key Art. Podría destacar también muchos otros: Candelaria, Crisanta, Su Santidad, las Hermanas de la Faz Denegrida, porque me han supuesto un reto de diseño realmente gratificante.

¿Qué ha supuesto para ti trabajar en *Blasphemous*?

Es el proyecto más ambicioso en el que participo como *concept artist* y además el de más carga de trabajo hasta la fecha. Creo que durante este desarrollo he crecido mucho como artista debido a todos los retos a los que me he enfrentado, lo cual ha enriquecido mis habilidades. Tengo confianza en que tras este proyecto el equipo estará preparado para seguir haciendo grandes cosas.

PAULA GARRIDO

What are your greatest referents as pixel artist?

My introduction to pixel art was thanks to *Pokémon*, which was my only inspiration for a long time. Going developing myself and learning, I discovered to my current references: Chelsea Saunders (pixelatedcrown), Amanda (merrigo) and Pedro Medeiros (saint11).

What design are you most proud of or which do you have special affection for?

The background of the mountains is the ones I like the most and I have enjoyed doing. However, what I feel most proud of is the icons of the objects, because it is one of the few things that I have drawn entirely and that I really like the result.

What has this project meant to you?

Blasphemous (along with *The Last Door*) has been a breakthrough in my personal growth, and thanks to both of them I have learned a lot. In addition, being part of the work that is *Blasphemous* is an honor.

¿Cuáles son tus referentes como *pixel artist*?

Mi iniciación al *pixel art* fue gracias a *Pokémon*, que fue mi única inspiración durante mucho tiempo. Al ir desarrollándome y aprendiendo, descubrí a mis referentes actuales: Chelsea Saunders (pixelatedcrown), Amanda (merrigo) y Pedro Medeiros (saint11).

¿De qué diseño estás más orgullosa o le tienes más cariño?

El fondo de las montañas es uno de los que más me gustan y he disfrutado haciendo. Sin embargo, de lo que más me siento orgullosa es de los iconos de los objetos, porque es de las pocas cosas que he dibujado enteramente y de la que me gusta mucho el resultado.

¿Qué ha supuesto para ti este proyecto?

Blasphemous (junto con *The Last Door*) ha supuesto un gran avance en mi crecimiento personal y gracias a ambos he aprendido mucho. Además, formar parte de la obra que es *Blasphemous* es todo un honor.

JESÚS CAMPOS “NERKIN”

What are your greatest referents as concept artist?

I often observe the work of concept artists working in the videogame and film industry, but if I had to choose just one, it would be José Daniel Cabrera, a Granada-born artist who has made concept art and illustrations for important franchises such as *God of War* and *Magic: The Gathering*, as well as editorial illustrations of historical and military themes of great quality and fidelity. Another artist that I love is Bayard Wu, who has also done amazing work for *World of Warcraft* and *Warhammer*.

What concept are you most proud of or which do you have special affection for?

The concept artist's work is always hard: we are the ones who "break the ice" and materialize the first ideas in images. When I joined the team, the artistic line for the levels was already fully established and I had to adapt quickly, creating concept art that fitted that characteristic style and did not feel out of place. Therefore, I feel proud of everything I did. Also because they have been transferred with great success to the game by the talented pixel artists of the team. This is a great responsibility, since each design I made had its representation in the game: from the smallest elements to each layer of the parallax scroll of the funds. If I have to choose one, it would be the one inside the Mother of Mothers Archcathedral, because of what it represents both inside and outside the game and because of how good it looks in its pixel art version.

What has this project meant to you?

It has been a unique experience and a dream come true. First of all, for being part of the development team of a game that I already knew very well and of which I was (and still am) a fan. Secondly, because of the theme offered by the game, both artistically and playably. I am a lover of art and architecture, and this game is a tribute to the culture of our land transferred to a fantastic setting. We have put a lot of effort and love into creating the world of *Blasphemous*. On the other hand, I love that the game has been created in the old way, pixel by pixel, frame by frame, as it was in the 1990s. Finally, I want to thank The Game Kitchen for believing in me for this project and for its inspiring words of support and recognition, and to my family.

¿Cuáles son tus mayores referentes como concept artist?

Suelo observar muy a menudo los trabajos de los artistas concept que trabajan en la industria del videojuego y del cine, pero si tuviera que elegir alguno sería José Daniel Cabrera, un granadino que ha realizado concept art e ilustraciones en importantes franquicias como *God of War* o *Magic: The Gathering*, así como ilustraciones editoriales de temática histórico-militar de gran calidad y fidelidad. Otro artista que me encanta es Bayard Wu, que también ha hecho trabajos alucinantes para *World of Warcraft* o *Warhammer*.

¿De qué concepts te sientes más orgulloso o a cuáles les tienes especial cariño?

La labor de artista concept siempre es dura: somos los que «rompemos el hielo» y materializamos en imágenes las primeras ideas. Cuando me uní al equipo, la línea artística para los niveles ya estaba totalmente establecida y tuve que adaptarme rápidamente creando concept art que encajase con ese estilo tan característico y no se sintiera fuera de lugar. Por lo tanto, me siento orgulloso de todos los que hice. También porque han sido trasladados con gran acierto al juego por los talentosos artistas píxel del equipo. Esto supone una gran responsabilidad, ya que cada diseño que realicé tenía su representación en el juego: desde los elementos más pequeños hasta cada capa del *scroll parallax* de los fondos. Si tengo que elegir uno, sería el del interior de la Archicatedral de Madre de Madres, por lo que representa tanto dentro como fuera del juego... y por lo bien que luce en su versión *pixel art*.

¿Qué ha supuesto para ti este proyecto?

Ha sido una experiencia única y un sueño cumplido. En primer lugar por formar parte del equipo de desarrollo de un juego que ya conocía de buena tinta y del que era (y sigo siendo) todo un fanático. En segundo lugar, por la temática que ofrece el juego, tanto artística como jugablemente. Soy un amante del arte y la arquitectura y este juego supone todo un homenaje a la cultura de nuestra tierra trasladada a un marco fantástico. Hemos puesto mucho esfuerzo y cariño en crear el mundo de *Blasphemous*. Por otro lado, me encanta que el juego haya sido creado a la vieja usanza, píxel a píxel, *frame a frame*, como se hacía en los años noventa. Para terminar, quiero dar las gracias a The Game Kitchen por confiar en mí para este proyecto y por sus inspiradoras palabras de apoyo y reconocimiento, y a mi familia.

ANDREY "OMARI" GOGIYA

What are your main references in pixel art and animation?

I love the "Golden Age" of SNK's pixel art, the art and animations of the classic fighting games, especially those of the late 1990s. Games like *Samurai Shodown*, *Last Blade*, or *Garou: Mark of the Wolves* are real treasures that we should teach in our first contact with aliens to avoid the extinction of humanity. It is our Ancient Rome, and the pixel artists of the "Renaissance" have to recover that lost knowledge. Before *Mark of the Wolves*, we have the classic *Prince of Persia*. This game is a brilliant example of laconism, a mixture of organic art and gameplay, where every single frame of animation has a meaning in the gameplay and vice versa. which makes you feel a special connection with the protagonist. Jordan Mechner spent four years creating those magical connections and, for me, his work is the best reference. In fact, there is an Easter egg from *Prince of Persia* in *Blasphemous*. Will you be able to find it? ;)

What animation are you most proud of?

I like them all, of course, but when I start the game and see the animation of The Penitent One on the main menu, I think, "Okay, I'm home"... so let's say that's my favorite.

What does it mean to you to be a part of *Blasphemous*?

For a long time I have been looking for action platform games with the genuine style of the classic *Castlevania: Bloodlines*, which maintains a great pixel art style but without being ironic or scared to take yourself seriously. I am also a fan of the way From Software has to create the feeling of its fantastic worlds: each element of the scenarios seems to have its purpose, its history, beyond being a simple decoration ... and that fascinates me. Despite the launch of so many incredible and great *metroidvanias*, none represented exactly what I was looking for, but when I saw the art of *Blasphemous*, its lore elements inspired by real legends from Southern Spain and with an atmosphere that reminded me so much of those by From Software, I realized that *Blasphemous* was going above and beyond what I was looking for as a player and as a pixel artist.

¿Cuáles son tus principales referencias en pixel art y animación?

Adoro la «Edad de oro» del *pixel art* de SNK, el arte y animaciones de los clásicos juegos de lucha, especialmente los de finales de los años noventa. Juegos como *Samurai Shodown*, *Last Blade*, o *Garou: Mark of the Wolves* son auténticos tesoros que deberíamos enseñar en nuestro primer contacto con los alienígenas para evitar la extinción de la humanidad. Es nuestra Antigua Roma y los artistas píxel del «Renacimiento» tenemos que recuperar ese conocimiento perdido. Antes que *Mark of the Wolves*, tenemos el clásico *Prince of Persia*. Este juego es un ejemplo brillante de laconismo mezclando un arte y *gameplay* orgánico, donde cada simple fotograma de animación tiene un sentido en la jugabilidad y viceversa, lo que hace que sientas una conexión especial con el protagonista. Jordan Mechner dedicó cuatro años en crear esas mágicas conexiones y, para mí, su trabajo es la mejor referencia. De hecho hay un *easter egg* de *Prince of Persia* en *Blasphemous*... ¿seréis capaces de encontrarlo? ;)

¿Qué animación es de la que te sientes más orgulloso?

Me gustan todas, por supuesto, pero cuando inicio el juego y veo la animación de Penitente en el menú principal siento «ok, estoy en casa», así que digamos que esa es mi favorita.

¿Qué significa para ti ser parte de *Blasphemous*?

Durante mucho tiempo he estado buscando juegos de plataformas de acción con el genuino estilo del clásico *Castlevania: Bloodlines*, que mantenga un gran estilo *pixel art* pero sin ser irónico ni que le asuste tomarse en serio a sí mismo. Soy también fan de la manera que tiene From Software de crear el *feeling* de sus mundos fantásticos: cada elemento de los escenarios parece tener su propósito, su historia, más allá de ser una simple decoración... y eso me fascina. A pesar del lanzamiento de tantos *metroidvanias* increíbles y geniales ninguno representaba exactamente lo que estaba buscando, pero cuando vi el arte de *Blasphemous*, sus elementos de *lore* inspirados en leyendas reales del sur de España y con una atmósfera que me recordaba tanto a las de From Software, me di cuenta de que *Blasphemous* iba aún más allá de lo que estaba buscando como jugador y como artista píxel.

BLASPHEMOUS THE KNEELING

BLASPHEMOUS EL ARRODILLAMIENTO

PART 1



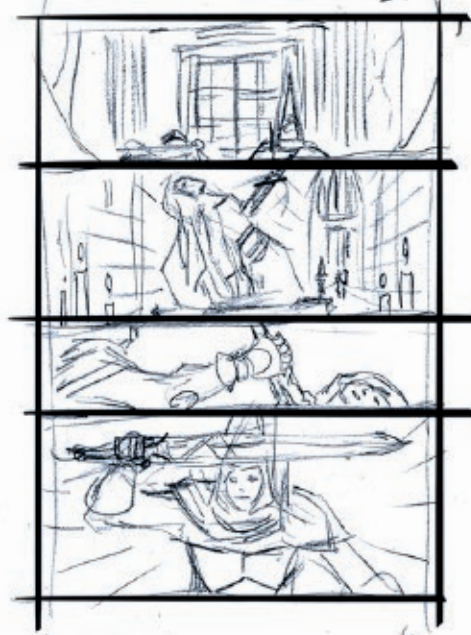
2

PART 2 1/2



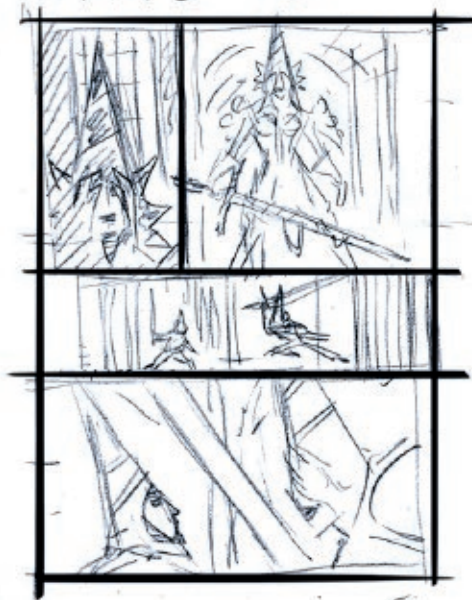
3

2/2



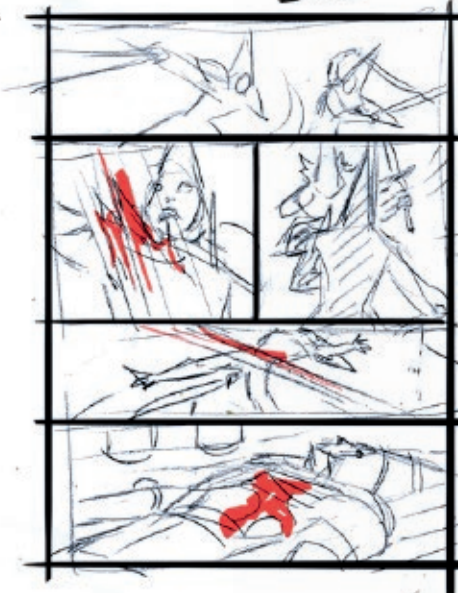
4

PART 3 1/2



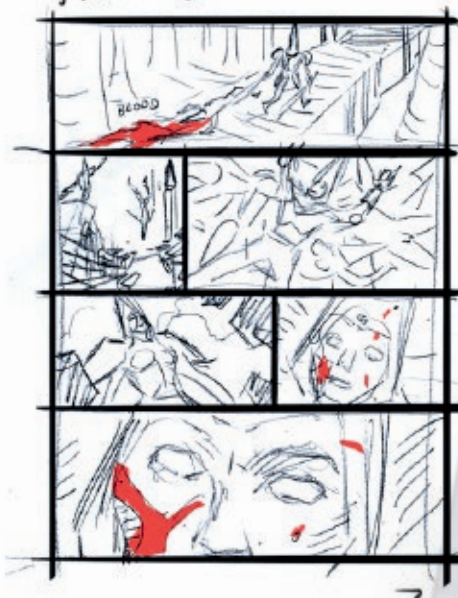
5

2/2



6

PART 4



7

STORYBOARD
BY ÓSCAR CELESTINI



FAN ART

We wanted to gather in this section a small group of the many incredible fan art you have sent us. Seeing your illustrations of The Penitent One has given us strength during the hard development process.

Hemos querido recopilar en esta sección un pequeño grupo de los muchos e increíbles *fan arts* que nos habéis enviado. El ver vuestras ilustraciones de Penitente nos ha dado fuerzas durante el duro proceso de desarrollo.

“

THE CONCEPT OF *BLASPHEMOUS*'S INSPIRED ME IMMEDIATELY BECAUSE OF ITS UNIVERSE FULL OF SINISTER BACKGROUND AND ATMOSPHERE. I DID NOT HESITATE TO CREATE SEVERAL FAN ARTS AND TO TAKE SOME CREATIVE FREEDOM, SINCE THERE WAS NOT MUCH ART MATERIAL OF THE GAME PUBLISHED YET. THIS DESIGN WAS THE WINNER OF THE FIRST FAN ARTS CONTEST ORGANIZED BY THE GAME KITCHEN, AND WAS VERY WELL RECEIVED BY THE COMMUNITY, BUT THE BEST WAS YET TO COME: A WHILE LATER... IT WOULD END UP BEING PART OF THE DEVELOPMENT TEAM!

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”

“

EL CONCEPTO DE *BLASPHEMOUS* ME INSPIRÓ INMEDIATAMENTE POR SU UNIVERSO LLENO DE TRASFONDO Y AMBIENTACIÓN SINIESTRA. NO DUDÉ EN CREAR VARIOS FAN ARTS TOMÁNDOME MUCHAS LIBERTADES CREATIVAS, YA QUE TODAVÍA NO HABÍA MUCHO MATERIAL DE ARTE DEL JUEGO PUBLICADO. ESTE DISEÑO FUE EL GANADOR DEL PRIMER CONCURSO DE FAN ARTS ORGANIZADO POR THE GAME KITCHEN Y FUE MUY BIEN RECIBIDO POR LA COMUNIDAD, PERO LO MEJOR AÚN ESTABA POR LLEGAR: UN TIEMPO DESPUÉS... ¡ACABARÍA FORMANDO PARTE DEL EQUIPO DE DESARROLLO!

JESÚS CAMPOS (CONCEPT ARTIST)

”



Ocaso de los malditos
BY JESÚS CAMPOS



BY GONZALO AENEAS



BY MARTÍN JESÚS ARIAS



BY RICARDO PADIERNE



BY DANIEL CISNEROS LOPEZ

The Art of Blasphemous
Digital Edition Version 1.0.0.

©2019

Autor: Enrique Cabeza Mogollo
Revisión: Enrique Cabeza López de Tamayo y Francisco Ureña
Corrección: Marta García Villar
Traducción: José Manuel Fernández García
Ilustración de portada: Nekro
Maquetación: Juan Alberto Brincau Berlanga

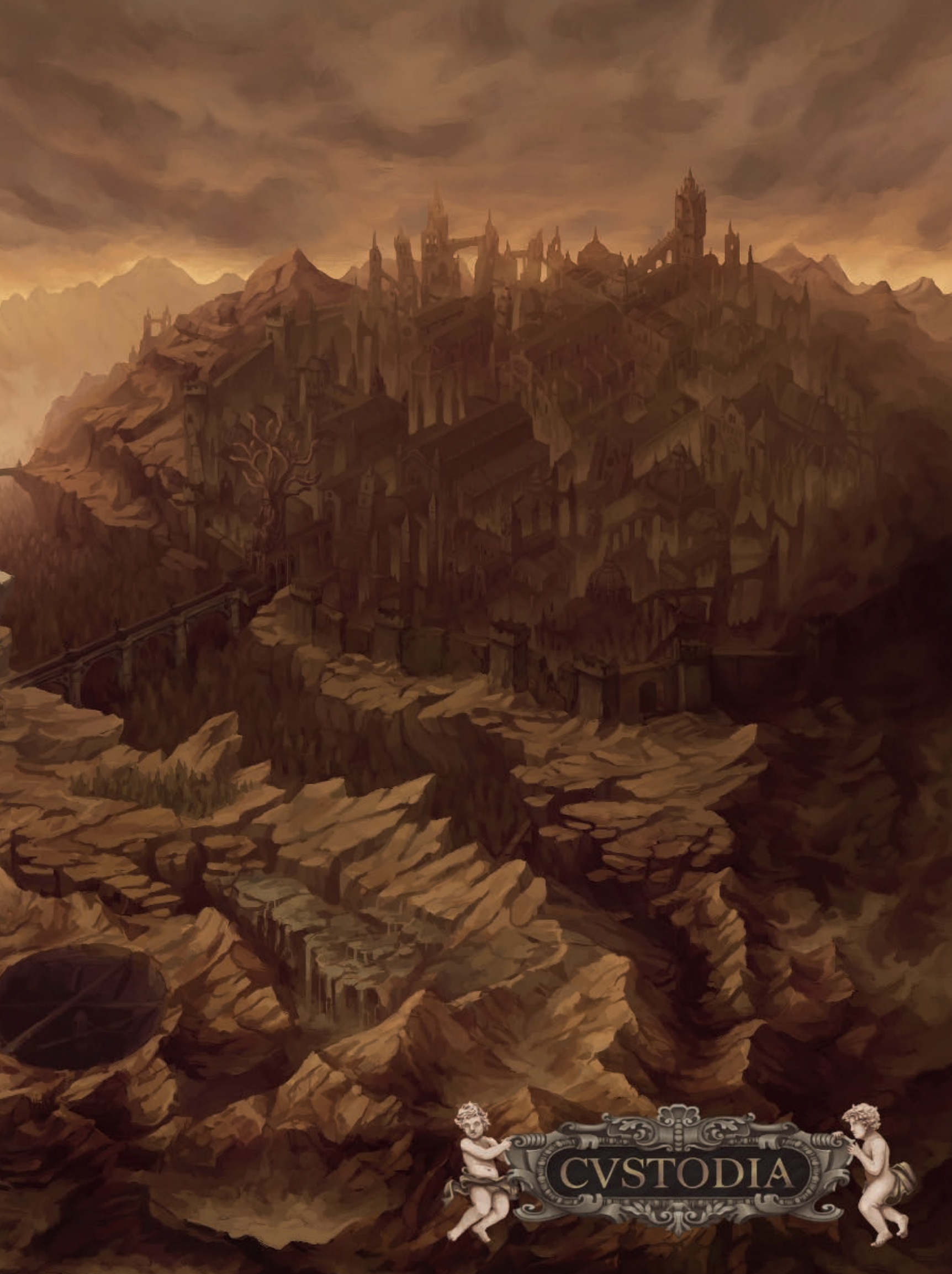
© Todas las imágenes incluidas en el libro son propiedad de The Game Kitchen.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47)



Svsona, Ferosa Fembra





CVSTODIA

